Niveau(x) d'enseignement: 4 Numéro EDUQ : 8670297
Centre d'intérêt: 640

---

Labrecque, Claude.

Le perfectionnement du personnel scolaire en micro-informatique : complément 1 du guide de formation pour un programme de 10 jours / Claude Labrecque ; [pour la Direction générale des régions, Services éducatifs]. -- Version pour MAX 20. -- Québec : La Direction, [1986].
xix, 323 p. : il., graph. ; 28 cm.

Code: 51-5075. Bibliogr.: p. 319-323.

ISBN 2-550-08512-4

Vedette(s)-secondaire(s): Québec (Province) Direction des services éducatifs

---

Descripteur(s): Micro-informatique * Perfectionnement des enseignants * Enseignement assisté par ordinateur * Application pédagogique de l'ordinateur * Didacticiel * Guide pédagogique * Secondaire (Ordre d'enseignement)

---

En janvier 1985 le Service de la formation du personnel scolaire présentait aux agents multiplicateurs le "Guide de formation pour un programme de 10 jours". Ce guide suggérait des activités de formation en micro-informatique pour les aider dans leur travail d'initiation des enseignants à l'utilisation de la micro-informatique. Le présent document constitue un complément au guide initial et apporte de nouvelles suggestions d'activités de formation. Deux objectifs généraux sont visés: 1. expérimenter et maîtriser les techniques fondamentales de manipulation de trois progiciels. Le document comporte trois parties: 1. une introduction qui situe le document dans le contexte de la formation du personnel scolaire; 2. un module central contenant trois unités d'apprentissage; 3. une section signalant des références bibliographiques et audiovisuelles.

---

Type de document: d

---

EDUQ 8670297

51 – 5075

# LE PERFECTIONNEMENT DU PERSONNEL SCOLAIRE EN MICRO-INFORMATIQUE

## COMPLÉMENT 1
## DU GUIDE DE FORMATION
## POUR UN PROGRAMME DE 10 JOURS

**VERSION POUR MAX 20**

Québec

EDUQ 8670297

# COMPLÉMENT 1
# DU GUIDE DE FORMATION
# POUR UN PROGRAMME DE 10 JOURS

**VERSION POUR MAX 20**

**Auteur : Claude Lalancette**

**Direction générale des régions**
**Services éducatifs**

© Gouvernement du Québec
Ministère de l'Education

ISBN 2 – 550 – 08512 – 4

Dépôt légal – premier trimestre 1988

TABLE DES MATIÈRES


Page

PREMIÈRE PARTIE: PRÉSENTATION DU DOCUMENT

INTRODUCTION
1. Raison d'être du "Complément 1" ..... III
2. But et objectifs du "Complément 1" ..... IV
3. Structure du "Complément 1" ..... IV
4. Unités d'apprentissage ..... IV
5. Structure d'une unité d'apprentissage ..... V
6. Préparation personnelle ..... V

DEUXIÈME PARTIE: PLAN - UNITÉS D'APPRENTISSAGE

UNITÉ 3.3.1
Un traitement de textes: PROGITEXTE ..... XIII

UNITÉ 3.5.1
Un système de gestion de base de données: SIMAGE ..... 43

UNITÉ 3.6.1
Le système-auteur EDULOGIC ..... 155

TROISIÈME PARTIE: RÉFÉRENCES BIBLIOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES ..... 317

PRESENTATION
DU
COMPLEMENT 1

## PRÉSENTATION DU COMPLÈMENT 1

En janvier 1985 le Service de la formation du personnel scolaire présentait aux agents multiplicateurs récemment formés le "GUIDE DE FORMATION POUR UN PROGRAMME DE 10 JOURS". Ce guide suggérait des activités de formation en micro-informatique pour les aider dans leur travail d'initiation des enseignantes et des enseignants à l'utilisation de la micro-informatique à des fins pédagogiques.

L'introduction des micro-ordinateurs dans le milieu scolaire est maintenant en marche à la grandeur de tout le Québec. De nouveaux logiciels de support à l'enseignement, programmés en langue française et conçus pour les ordinateurs MAX 20 de la compagnie COMTERM ou les ordinateurs de type PC font leur apparition chaque mois.

Le présent document constitue le premier complément au guide initial et apporte de nouvelles suggestions d'activités de formation réalisables avec certains des nouveaux progiciels.

Ce "Complément 1" a été élaboré par Claude Labrecque sous les auspices de l'équipe de coordination du perfectionnement en micro-informatique des Services éducatifs de la Direction générale des régions.

# INTRODUCTION

## 1. Raison d'être du "Complément 1"

Le "Complément 1" s'inscrit en continuité avec le "Guide de formation pour un programme de 10 jours". L'intérêt, manifesté par les agents multiplicateurs et le personnel scolaire, pour des progiciels de langue française susceptibles de servir comme outil didactique et comme support à l'enseignement, a orienté le choix des logiciels au sujet desquels nous proposons des activités.

Au moment de la parution du guide initial, les expertises qui avaient été faites sur les systèmes-auteur n'avaient pas encore incité les éducateurs à choisir tel progiciel plutôt que tel autre. Depuis une année, certains systèmes-auteurs, apparus en milieu québécois, ont attiré l'attention des utilisateurs éventuels. Comme le module 3 du guide de formation n'avait pas présenté une activité sur un système-auteur, nous insérons dans le présent document une suggestion d'activité d'initiation à l'un des systèmes-auteurs québécois dont l'apprentissage ne semble pas trop laborieux.

L'apprentissage d'un traitement de textes, à la fois assez performant et assez facile d'utilisation même pour des étudiants, était aussi un besoin clairement identifié en milieu scolaire. De là est venue l'incitation à créer une activité d'initiation à un traitement de textes récemment conçu dans notre environnement micro-informatique.

Les systèmes de gestions de base de données sont des progiciels dont la maîtrise nécessite beaucoup de patience et de temps de pratique. Nombreuses sont les firmes qui offrent aux acheteurs intéressés des produits très variés dans leur facture, leur performance et leur destination. La convivialité devient donc un facteur déterminant dans le choix d'une base de données. Nous suggérons ici une activité d'initiation à un progiciel dont la licence d'utilisation est déjà acquise par toutes les commissions scolaires.

## 2. But et objectifs du "Complément 1"

Dans le cadre du programme de formation légère, prévu pour une durée de 10 jours non consécutifs, ce document est un instrument d'animation créé pour aider les multiplicateurs à initier leurs stagiaires à l'utilisation pédagogique du micro-ordinateur.

Deux objectifs généraux sont visés:

1. Expérimenter et maîtriser les techniques fondamentales de manipulation de trois progiciels: Progitexte, Simage et Edulogic*.

2. Percevoir l'utilisation possible à des fins pédagogique des trois progiciels mentionnés.

## 3. Structure du "Complément 1"

Le présent ouvrage comporte 3 parties:

A. Une introduction pour le situer dans le contexte de la formation du personnel scolaire;

B. un module central contenant 3 unités d'apprentissage;

C. finalement une section destinée à signaler des références bibliographiques et audio-visuelles en rapport avec les thèmes illustrés.

## 4. Unités d'apprentissage

UNITÉ 3.3.1

Un traitement de textes ambivalent: PROGITEXTE*

UNITÉ 3.5.1

Un système de gestion de base de données: SIMAGE*

UNITÉ 3.6.1

Le système-auteur EDULOGIC*

---

* Ces noms sont des marques déposées.

## 5. Structure d'une unité d'apprentissage

Trois volets construisent chaque unité d'apprentissage. On trouve d'abord la page de présentation des objectifs (terminal et intermédiaires), en deuxième lieu une synthèse décrivant les caractéristiques du progiciel, et troisièmement une instrumentation relationnelle favorisant l'apprentissage du progiciel.

La section instrumentation débute par une page qui affiche la liste de l'outillage fourni aux agents multiplicateurs pour leur tâche d'animation. Les outils sont les suivants:

a. Une démarche écrite, détaillant les étapes à suivre et les tâches à exécuter pour maîtriser l'utilisation du progiciel désigné, démarche pratiquement autosuffisante pour l'apprentissage individuel;

b. une série de pages spécialement créées pour servir de matrices à transparents;

c. la liste du matériel audiovisuel d'intérêt général en rapport avec le type de progiciel utilisé et décrit dans la troisième partie du document;

d. la référence à une documentation complémentaire

Une disquette d'accompagnement, destinée aux agents multiplicateurs impliqués dans la formation légère, contient des exemples des fichiers des activités informatiques suggérées dans le "Complément 1".

## 6. Préparation personnelle

Avant d'animer des journées de formation sur les progiciels décrits dans ce document, les agents multiplicateurs acquerront de l'assurance et de la dextérité en expérimentant préalablement d'une façon personnelle les démarches d'apprentissage décrites dans la deuxième partie de ce document. Leur intérêt et leur patience seront des facteurs de succès.

Claude Labrecque
D.G.R./Services éducatifs

PLAN
UNITES
D' APPRENTISSAGE

## UNITÉS DU COMPLÉMENT 1*

UNITÉ 3.3.1

Un traitement de textes ambivalent: PROGITEXTE

UNITÉ 3.5.1

Un système de gestion de base de données: SIMAGE

UNITÉ 3.6.1

Le système-auteur: EDULOGIC

---

* Ces unités sont complémentaires au module 3 du "Guide de formation pour un programme de 10 jours" rédigé par Claude Labrecque.

UNITE
3.3.1

## UNITÉ 3.3.1

Un traitement de textes ambivalent:

PROGITEXTE

## UN TRAITEMENT DE TEXTES AMBIVALENT:

## PROGITEXTE

### OBJECTIF TERMINAL

Vous connaîtrez les principales manoeuvres du progiciel "PROGITEXTE"

### OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES

3.3.1.1 Vous connaîtrez les options du MENU de PROGITEXTE

3.3.1.2 Vous connaîtrez les divers niveaux d'utilisation du progiciel.

3.3.1.3 Vous expérimenterez les options des touches de fonction.

3.3.1.4 Vous connaîtrez les paramètres à choisir pour régir l'impression.

3.3.1.5 Vous différencierz 2 types de version: "ECOLE ET PROFESSIONNEL".

3.3.1.6 Vous percevrez les possibilités d'utilisation de PROGITEXTE en milieu scolaire.

### CONTENU

A Synthèse de textes pertinents

B Instrumentation pour des activités de formation.

DURÉE SUGGÉRÉE : 3 jours.

## LE PROGICIEL PROGITEXTE

Progiciel Marketing est le concepteur du progiciel de traitement de textes québécois et français PROGITEXTE. Il est offert en 2 formats: le type ÉCOLE et le type PROFESSIONNEL.

### 1. LA VERSION ÉCOLE

La version ÉCOLE a été conçue pour convenir tant au primaire qu'au secondaire. Les pages d'aide ont pour but de faciliter l'emploi du logiciel et de dispenser d'avoir à lire un manuel d'utilisation. L'affichage des caractères est au choix de l'usager (mode 40 ou 80 colonnes) et les messages d'erreur sont adaptés au type de microordinateur utilisé. Le mode ALPHABEX permet l'apprentissage du doigté en dactylographie.

### 2. LA VERSION DE TYPE PROFESSIONNEL

La version de type professionnel existe en 80 colonnes et se différencie de la version ÉCOLE par la disponibilité de nombreuses fonctions plus spécialisées dont voici la liste: manipulation de blocs de texte, le passage automatique en majuscules, le décompte des mots, la sauvegarde de blocs de texte sur disquette, la justification et la déjustification du texte, les jeux de marges, la redisposition globale du texte, la redisposition contrôlée des paragraphes, le contrôle de la marge de droite en tout temps, les fonctions chercher et remplacer, la justification par micro-espaces pour cetaines imprimantes, la programmation de touches, la création d'entêtes et de bas de pages, la numérotation des pages, la gestion des pages paires et impaires, la combinaison de textes divers, l'impression d'un index et d'une table des matières, l'impression de format de textes sur disquette, l'adresseur automatique par mémorisation, la sélection de textes à imprimer et l'affichage simultané de deux documents.

## 3. CARACTÉRISTIQUES APPRÉCIABLES

Une caractéristique importante de PROGITEXTE est la suivante: ce qui est affiché à l'écran en mode fermé et ce qui sera imprimé est identique. La répartition des pages à l'écran sera aussi celle donnée par l'imprimante. Les soulignés et les caractères gras sont également décelables à l'écran.

## 4. DEGRÉ DE DIFFICULTÉ

La difficulté d'utilisation de PROGITEXTE est plutôt moyenne autant pour l'usager occasionnel que pour le professionnel. Les fonctions plus avancées exigeront un apprentissage plus long et plus régulier.

## 5. ENVIRONNEMENT TECHNIQUE

Le progiciel requiert au moins 128K de mémoire, mais offre la possibilité de travailler en RAMDISK si le microordinateur est du type 256K ou plus. Avec une ou deux unités de disques le progiciel fonctionne sans restriction.

## 6. CHOIX D'UN TRAITEMENT DE TEXTES

Le choix d'un traitement de textes est une question de goût personnel sur lequel la discussion devient vite stérile et sans issue. La prise de connaissance de PROGITEXTE par les stagiaires leur permettra de décider quel progiciel de traitement de textes ils utiliseront pour la suite. Leurs besoins et l'énergie qu'ils sont prêts à investir dans l'apprentissage de ce type de progiciel seront les facteurs déterminants dans leur prise de décision.

## INSTRUMENTATION

### A. ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE

- Activité d'iniation au traitment de textes à l'aide de PROGITEXTE

### B. MATRICES DE TRANSPARENTS

- Clavier du MAX
- Page d'aide 1 : Usage de l'aide-mémoire
- Page d'aide 2 : Clavier/touches de fonction
- Page d'aide 3 : Déplacement du curseur
- Page d'aide 4 : Manipulation de blocs
- Page d'aide 5 : Pagination et redisposition
- Page d'aide 6 : Commandes d'impression

### C. MARTÉRIEL AUDIOVISUEL

- L'informatique en milieu scolaire:

  B - Les logiciels éducatifs: traitement de textes
  C-1 Le traitement de textes et la télématique à l'école du village
  D-6 Le traitement de textes, un outil puissant

- Puceron: 9 classification.

* Pour la description des génériques, consulter la liste de fiches techniques.

### D. DOCUMENTATION COMPLÉMENTAIRE

- Programme de formation lourde en micro-informatique appliquée à l'éducation.
  VOLET 4.1: Le traitement de textes.

- Guide d'accompagnement de PROGITEXTE (Progiciel Marketing Inc, Comterm).

## ACTIVITÉ D'INITIATION AU TRAITEMENT DE TEXTES À L'AIDE DE PROGITEXTE

**Matériel requis:**

Ordinateur MAX 128K à 1 ou 2 lecteurs de disques
Moniteur graphique
Carte graphique
S.E.D. 2.11, version 4.3
Progiciels Progitexte professionnel et Progitexte École
1 disquette vierge formatée(en B)pour sauvegarder les fichiers si on a 2 lecteurs de disques.
1 imprimante pour apprécier les résultats de son travail.

**Aide visuelle:**

Transparent sur le clavier du MAX.
Transparents sur les 6 pages d'aides

L'animateur demande aux participants de suivre la démarche progressive ci-dessous et guide leur apprentisage.

"En informatique tout comme en art
A créer nul ne peut prétendre
S'il n'a d'abord apprivoisé l'outil."

Claude Labrecque

L'activité d'apprentissage se déroulera selon les étapes suivantes:

1. Démarrage du progiciel
2. Édition d'un texte préliminaire *
3. Utilisation de la page d'aide
4. Sauvegarde du texte édité
5. Suppression d'un document
6. Disposition d'un texte en fonction des marges
7. Manipulation de portions de texte
8. Changement global des caractères minuscules aux caractères majuscules ou vice-versa
9. Contraintes imposées à la redisposition du texte
10. Manipulation des lettres accentuées
11. Obtention de caractères spéciaux en mode fermé ou ouvert.
12. Fonction "recherche"
13. Fonction "remplace"
14. Pagination d'un texte
15. La justification d'un texte
16. Impression d'un texte
17. Autres fonctions de Progitexte
18. Projets suggérés

* Choisir dès ce moment un projet personnel à réaliser tel que prévu à l'étape 18 de cette démarche. Cette réalisation sera le couronnement de la démarche d'apprentissage.

## 1. DÉMARRAGE DU PROGICIEL

Insérez la disquette du S.E.D. dans le lecteur A et mettez le système sous tension. Tapez la date et l'heure tel que demandé et validez chaque fois avec la touche [↵] .*

Remplacez dans le lecteur A la disquette S.E.D. par la disquette PROGITEXTE.

Tapez après le caractère de solliciation A>rpt C: et pressez (R) (Si l'ordinateur a moins de 256K de mémoire, il faut taper après A>pt et presser (R) ).

Voici la page qui s'affiche:

No. Série:

Votre achat de cet exemplaire du ProgiTEXTE vous donne le droit de l'utiliser sur un seul appareil à la fois.

(C) Copyright 1984 Progiciel Marketing Inc., 11,000 St-Denis, Montréal, H3L 2J9

MENU PROGITEXTE

1) Éditer un Document
2) Imprimer un Document
3) Changer le nom d'un Document
4) Effacer un Document
5) Afficher un Répertoire
0) FIN, retour DOS

Indiquez votre choix: *

---

* Cette touche sera signalée par (R) désormais. C'est la touche de validation ou de retour de chariot.

## 2. ÉDITION D'UN TEXTE PRÉLIMINAIRE

Nous allons expérimenter l'édition de quelques lignes d'un document qui s'appellera ESSAI 1. Pour cette raison, tapez 1 comme choix.

Observez au bas de l'écran:

```
Éditer un document
Tapez 'Return' pour MENU
Le disque par défaut est A:
Tapez le nom du document:
```

Si l'on veut travailler avec le lecteur B, il faut insérer une disquette vierge formatée dans le lecteur B et taper ce qui suit:

B:ESSAI1 . Ensuite on presse (R)

Si l'on travaille avec seulement le lecteur A, il suffit d'enlever le progiciel du lecteur A et de le remplacer par une disquette vierge formatée.

Ensuite taper: ESSAI1 et pressez (R).

Observez que l'écran affiche :

Un instant, s.v.p.

Observez au haut de l'écran un ensemble d'informations appelé "ligne de statut" ainsi que le curseur clignotant [] qui indique le niveau de travail.

```
Nouveau document, choisir: ESC  Annule, F1 = Créer
                "B:ESSAI1" ou ("A:ESSAI1)
```

Donc il faut presser F1 pour créer le document.

(Si on pressait ESC ceci signifierait qu'on abandonne le travail commencé pour retourner au répertoire de la disquette et au MENU ProgiTEXTE).

Observez la nouvelle ligne de statut et le curseur clignotant.

```
non JUSTIF■ remplacer Mémoire libre = 99% Affiche
                "B:ESSAI1" C=1 L=1 F=0
```

(S'il y avait erreur dans le nom choisi pour le document, l'écran afficherait:

```
Nom du document en erreur. Doit annuler. (Taper Touche)
```

En frappant une touche, l'on reviendrait à l'option: Taper le nom du document:).

Nous allons travailler en mode non justifié, c'est-à-dire que l'ordinateur acceptera ce qu'on va taper sans déplacer ou sans réarranger les espaces entre les mots écrits à l'intérieur d'une ligne.

Le curseur est au début de l'espace réservé au texte car il est positionné à C=1 (colonne 1), à L=1 (ligne 1).

F=0 (nombre de frappes) car nous n'avons encore rien tapé et la mémoire de travail est encore libre à 99%.

Tapez alors la phrase suivante (sur une seule ligne et arrêtez-vous après le point final):

> Le progiciel ProgiTEXTE est un traitement de textes utilisable en 2 versions.

Si vous faites une erreur, vérifiez que la touche [EFF] efface à reculons, tandis que la touche [X] efface la lettre sous laquelle le curseur clignotant ▪ se trouve. Pour déplacer le curseur, il faut utiliser les touches en forme de flèches de la tablette numérique à droite.

Reculez le curseur pour l'arrêter sur la lettre "a" du mot "utilisable".

Pressez [X] une fois. Observez ce qui se produit.

De la même manière supprimez "ble" contenu dans le mot mentionné.

> Au reste du mot, c'est-à-dire à "utilis" nous allons ajouter la lettre é . Pour cela, pressons une fois la touche INST située en haut à gauche du clavier.
>
> Qu'est-il arrivé? _____
>
> Tapons alors la lettre é .

Nous allons remplacer le mot "utilisé" par le mot "utile".

Effaçons à reculons les lettres é s i en pressant la touche [EFF] (du côté droit du clavier) autant de fois que nécessaire.

Complétons le mot util qui reste en tapant e .

> Nous allons effacer l'expression en 2 versions par un nouveau procédé soit celui qui consiste à appuyer sur la barre d'espacement autant de fois que nécessaire.

Ramenons le curseur après le mot utile. et en pressant [X] plusieurs fois, les espaces blancs seront détruits et le cavalier sera adjacent au point.

## 3. UTILISATION DE LA PAGE D'AIDE

Apprenons à consulter l'écran d'aide-mémoire.

Pressons la touche F1 .

L'affichage suivant apparaît :

F1:texte F2:fin F3:mémoire F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=NON
Déplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire Clavier/touches de fonction. Déplacement du curseur. Manipulation de blocs. Pagination et redispotion. Commande d'impression.

PAGE 1

No.Série: XXXX

AIDE-MEMOIRE PROGITEXTE

Avec l'aide mémoire affiché, les touches de F1 à F6 fonctionnent comme suit:

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
ESC: pas copie

| | |
|---|---|
| F1:texte | F1 sert à retourner au texte de votre document. |
| F2:fin | F2 termine l'édition puis affiche le MENU PRINCIPAL. |
| F3:mémoriser | F3 mémorise le document sur disque(tte) en cours d'édition. |
| F4:DOS | F4 interrompt l'éditeur pour taper une commande DOS. |
| F5:changer nom | F5 change le nom (et/ou la disquette de mémorisation) du doc. |
| F6:lire doc. | F6 remplace le document en cours d'édition par un autre. |
| ESC:pas copie | ESC annule la mémorisation automatique du document avec F2/F6. |

Le titre de la page affichée est montré au haut de l'écran en vidéo inversé.

Vous pouvez changer de page d'aide-mémoire avec les touches de curseur.

Cet écran renseigne sur l'emploi de l'aide-mémoire.

Pressons à nouveau la clé [→] pour obtenir le niveau Déplacement du curseur.

A gauche on lit centrer et on peut repérer la position de la touche correspondante du clavier à utiliser (ici [CONT] ).

F1:texte F2:Fin F3:mémoriser F4:DOS F5: changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=non

Déplacez le curseur pour choisir le sujet désiré
Usage de l'aide-mémoire. Clavier/touches de fonction.
Déplacement du curseur. Manipulation de blocs. Pagination et redisposition. Commandes d'impression.

LE CLAVIER ALPHANUMERIQUE

| | |
|---|---|
| insérer espace | Del ← x |
| Ctrl | Return |
| centrer | insérer remplacer |
| program | EFF |

Alt-Q = gras
Alt-W = souligné
Alt-S = gras&souligné

LE CLAVIER NUMÉRIQUE

| | | | |
|---|---|---|---|
| DEBUT LIGNE | début texte | texte en haut | écran avant (Ctrl-Page) |
| Curseur à gauche | mot à gauche | retour au marqueur | mot à droite |
| Curseur à droite | fin du texte | texte en bas | écran après (Ctrl-page) |
| Curseur en haut | | ouvrir texte | |
| Curseur en bas | -(moins) = trait d'union<br>=(égal) = indivisible<br>Ctrl-moins = discrétionnaire | | |

Revenons au texte en pressant F1

S'il n'y est déjà, positionnez le curseur _ quelque part à l'intérieur de la phrase déjà tapée.

Observez ce qui passe à l'écran en pressant [CONT] .

Qu'arrive-t-il?

Lisez attentivement les informations sur les fonctions préprogrammées attribuées aux touches F1...à F10.

Quelle touche de fonction faut-il presser pour mémoriser la phrase sur disquette ?_____

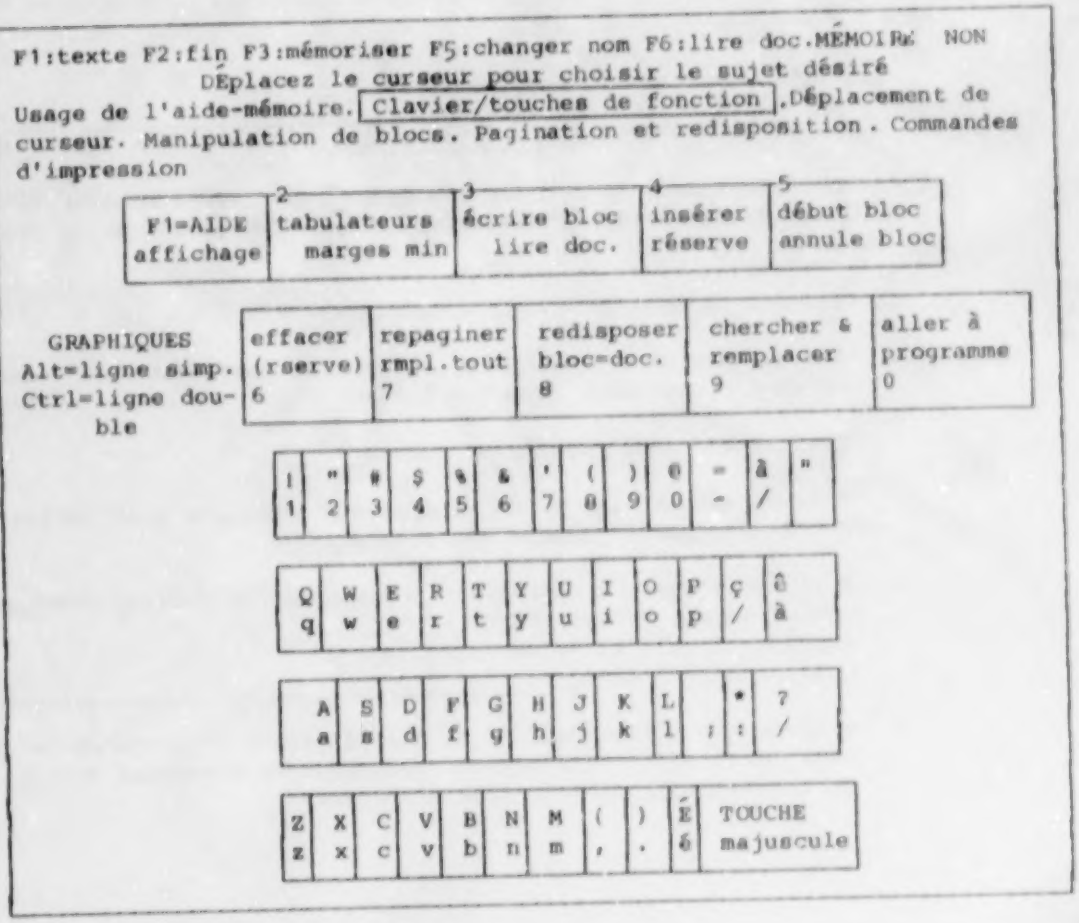
Nous serons d'accord pour presser F3 .

Après le déclic de l'unité de disque, observez les statistiques donnant un rapport du travail fait jusqu'à date en lisant la portion droite de la ligne de statut au haut de l'écran.

Revenons à la page d'aide-mémoire en pressant F1 .

Si on presse la touche de curseur → la zone clavier/touches de fonction est encadrée.

Comme vous le constatez, un nouvel affichage remplit la partie inférieure de l'écran pour nous renseigner sur l'usage des clés opérationnelles à ce niveau-ci d'utilisation de ProgiTEXTE.



À droite du clavier, repérez la touche [ o ] portant un voyant lumineux rouge.

Allons consulter la page d'aide en pressant F1.

D'après sa position, à quoi sert cette touche ? _____

Nous serons d'accord pour dire "insérer/remplacer".

Pressons F1 pour revenir au texte .

Nous allons insérer le mot "nouveau."

Positionnons le curseur sous la première lettre du mot progiciel

Pressons [ o ] .

Observez qu'un nouveau curseur rectangulaire plus gros et clignotant est apparu.

Tapez alors le mot nouveau et un espace blanc.
Qu'est-il arrivé ? _____
Du côté gauche de la ligne de statut observez la mention insérer.

Pour retrouver le curseur régulier « pressez à nouveau la touche [ o ] tout en observant en même temps la portion gauche de la ligne de statut.

Revenons à la page d'aide en pressant F1 .

Tel qu'indiqué la touche 4 du clavier numérique sert à reculer le curseur ⇐ au début du mot précédant l'endroit où il se trouve.

Pressez F1 pour revenir au texte.

Appuyez sur la clé 4 de la tablette numérique pour vérifier le recul du curseur jusqu'au mot précédent.

À l'aide d'une clé appropriée positionnez le curseur exactement devant le mot "progiTEXTE".
Pressez la clé 4 de nouveau.
Qu'arrive-t-il alors ? _____

D'après les indications de la page d'aide ( F1 ) testez le rôle des clés 6, 1 et 7 du clavier numérique en observant attentivement le mouvement du curseur dans la phrase.

## 4. SAUVEGARDE DU TEXTE ÉDITÉ

Pressons F1 et avec le curseur ⟶ choisissons le niveau de menu Usage de l'aide-mémoire .

Tel qu'indiqué dans les fonctions, pour terminer l'édition d'un texte et le sauvegarder en mémoire de masse sur la disquette, il faut presser F2 .

Observez la ligne de statut en haut de l'écran en pressant F2 .

L'affichage suivant apparaît si l'unité B a été choisie dès le début comme unité de sauvegarde .

```
COMMAND. COM  ESSAI1
       2  FICHIERS
320 512 octets disponibles


                        MENU ProgiTEXTE

                    1)  Éditer un Document
                    2)  Imprimer un document
                    3)  Changer le nom d'un document
                    4)  Effacer un Document
                    5)  Afficher un répertoire
                    0)  FIN, retour DOS

                    Indiquez votre choix :
```

## 5. SUPPRESSION D'UN DOCUMENT

Expérimentons la possibilité d'effacer le document "ESSAI!".

Au menu principal, il faut choisir l'option 4. Tapez 4.

Après la directive: Taper le nom du document écrire B:ESSAI! et presser (R) .
Observez que l'unité B entre en action .

Le MENU ProgiTEXTE s'affiche à nouveau.

Choisissons de taper 5 comme option.

Il est possible de lire le répertoire des fichiers d'une disquette.

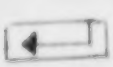
Tapons comme nom du document:

B:ESSAI! (ou ESSAI! pour un seul lecteur de disque)
Pressons (R).

L'affichage obtenu indique alors "fichier non trouvé".

Donc l'opération précédente a réellement effacé le fichier ESSAI! que l'on avait créé jusqu'à maintenant.

---

(R): signifie la touche de validation 

## 6. DISPOSITION D'UN TEXTE EN FONCTION DES MARGES

Au démarrage de ProgiTEXTE, l'éditeur positionne la marge de droite à la colonne 78 et les taquets de tabulateur sont placés à tous les 8 caractères comme le montre la ligne de statut.

Tel qu'indiqué au MENU, tapez 1 pour choisir d'éditer.

Tapez le nom du document :

B:ESSAI2 et pressez (R) .

Pour créer un document, pressez F1.

Pressez F1 pour obtenir la page d'aide, et à l'aide du curseur choisir [clavier/touches de fonction] .

La clé F2 tel qu'indiqué ouvre la possibilité de régler les marges et les tabulateurs.

Revenons en édition en pressant F1.

Pressez alors F2.

La ligne des tabulateurs (T) et l'indication du retour de chariot automatique (R) en fin de ligne (appelée aussi marge de droite) s'affiche en haut de l'écran.

Vérifiez l'action de la touche de tabulation [←↔→] sise à gauche en haut du clavier en pressant dessus à quelques reprises et suivez l'action du curseur.

Le mouvement inverse s'obtient en pressant [MAJUSCULE] [←↔→]

Nous allons supprimer tous les taquets de tabulateur T et la marge de droite R.

À partir de la colonne 1 (C=1) pressez ⟶ et pressez alors la clé [⌫] . Continuez ainsi à supprimer T dans la ligne et finir par supprimer R.

Créons de nouveaux tabulateurs T et une nouvelle marge de droite R.

Les tabulateurs seront aux 14ième et 25ième colonnes et la marge de droite en 53ième colonne.

Pour cela il faut taper T et R aux repères mentionnés.

En pressant la clé [←↔→] vérifiez que les nouveaux tabulateurs sont opérants.

Presser à nouveau F2 pour faire disparaître la réglette de tabulateurs.

Revenez en début de ligne et, tout en observant bien l'écran, tapez le texte suivant:

Rien ne sert de courir,il faut partir à point.
Ce vers du fabuliste LaFontaine est tiré de la fable très connue "Le lièvre et la tortue".

ProgiTEXTE a créé un fichier "param.std" automatiquement pour conserver les altérations de la réglette des tabulateurs.

Ce fichier serait valide jusqu'au moment de la sauvegarde s'il n'était pas modifié par après.

Modifions la marge de droite.

Pour cela, pressez F1 et sélectionnez le niveau [Clavier/touches de fonction].

Pressez F1 pour revenir au texte.

Pressez F2 pour revoir la ligne des tabulateurs.

Effacez la position de R à l'aide de la clé [←] et passez à la colonne 33 pour taper R à cette nouvelle position.

Pressez F1 pour revenir au texte.

Il est possible de redisposer le texte déjà écrit en fonction de la nouvelle marge R.

Vérifiez que le curseur ▪ est à l'intérieur du texte et ensuite pressez F8 et observez ce qui se passe.

En pressant F1 sélectionnez le niveau [Usage de l'aide-mémoire.]
Pressez F3 pour mémoriser le texte sur disque.

## 7. MANIPULATION DE PORTIONS DE TEXTE

Pressons F1 pour obtenir la page-aide et vérifions si le niveau d'utilisation correspond à clavier/touches de fonction .

Quel rôle appartient à la touche F6 ?_____

Pressez F1 pour revenir au texte .

Plaçons le curseur — après le mot fable.

Observez l'écran en pressant F6 .

Ce qui a été effacé de l'écran est conservé dans une mémoire spéciale appelée "réserve" ou tampon.

Pour retrouver le texte effacé, pressez F4 .

Déplacez le curseur vers une ligne vide plus bas.

Pressez F4 .

Ramenez le curseur au début de cette dernière ligne.

Pressez F6 pour la supprimer.

La clé F6 peut servir à effacer une ligne complète autant de fois qu'il le faut pourvu que le curseur se trouve au début de la ligne choisie.

Seule la dernière ligne effacée sera cependant gardée dans la mémoire "réserve".

Vérifiez vous-même l'effet successif de F6 et F4 au début de diverses lignes du texte.

## 8. CHANGEMENT GLOBAL DES CARACTERES MINUSCULES AUX CARACTERES MAJUSCULES ET VICE-VERSA

En pressant F2,
revenez au MENU de ProgiTEXTE afin de choisir 1 pour éditer.

Comme nom de document tapez ce qui suit:

B:ESSAI3 et pressez (R).

Pressons F1 pour créer; tapons la phrase suivante:

> Sur le miroir des lacs profonds et calmes le cygne chasse l'onde avec ses larges palmes et glisse.

Pressons F1 et sélectionnons le niveau Manipulationde blocs.

Observez les attributs des clés F5 et EFF.

Revenons au texte en pressant F1 .

Plaçons le curseur sous le S du mot Sur.

Pressons F5 pour marquer le début d'un bloc.

Poussons le curseur jusqu'après le mot palmes en observant les changements dans l'affichage.

La section encadrée constitue ce qu'on appelle un bloc de texte..

---

Vérifiez qu'en pressant la clé < X > , la ligne de statut au haut de l'écran est remplacée par le calcul des octets, des mots et des lettres du bloc.

Il faut taper sur une touche pour revenir au texte.

(Si l'on fait une erreur en délimitant un bloc, on annule l'opération en pressant MAJUSCULE F5 ou SHIFT F5) .

Pour définir un texte complet comme un seul bloc, on presse au début du texte MAJUSCULE F8 ou SHIFT F8.

Vérifiez-le par vous-même.

Pour connaître le nombre de mots dans le bloc total défini ci-dessus vérifiez qu'il suffit de presser la touche < X >.

## 9. CONTRAINTES IMPOSÉES À LA REDISPOSITION DU TEXTE

Pressons ESC pour revenir au MENU. Choisir 1.

Taper B:ESSAI4 comme nom de document et pressez (R) pour éditer la phrase suivante:

> Tous les fervents de micro-informatique et d'A.P.O. de l'info-centre St-Viateur se rencontrent en atelier dans la salle des comités entre 9:00 et 12:00 .

Pressons F1 pour choisir le niveau clavier/touches de fonction.
Pressons F1 pour revenir au texte.

Pressons F2 pour aller taper R (marge de droite) à la colonne 72 .
Pressons F2 pour supprimer la réglette des tabulateurs.
Pressons F1 pour revenir au texte.

Si l'on désire que l'expression St-Viateur ne soit pas séparée en deux à l'extrémité d'une ligne, il faut placer un trait d'union indivisible entre St et Viateur .

Ce trait d'union indivisible est obtenu en tapant = au lieu de - .

Faites le changement dans la phrase déjà tapée.

Pour redisposer le texte d'après la marge droite 72, pressez F8 et observez l'écran.

Si l'on accepte que ProgiTEXTE puisse séparer un mot en deux au trait d'union qu'il contient déjà, il faut taper CTRL ⏎ à l'endroit où doit se trouver le trait d'union.

Ici dans le mot micro-informatique retournez taper de cette façon le trait d'union.

Ce type de trait d'union ( CTRL [=] ) s'appelle le trait d'union discrétionnaire.

Pressez F1 pour revenir au niveau clavier/touches de fonction.

Pressez F1 .

Pressez F2 pour fixer la marge droite à 29 à l'aide de la lettre R.
Pressez F2 pour supprimer la réglette des tabulateurs.
Pour redisposer la ligne de texte d'après les paramètres choisis, pressez F8. (Le curseur doit être dans la phrase tapée précédemment).
Observez ce qui arrive à la phrase.

Il est possible aussi de créer ce qu'on appelle un "espace dur" c'est-à-dire d'imposer à ProgiTEXTE l'obligation de garder certains mots réunis et éviter de les séparer en bout de ligne à l'écran et à l'impression.

Ici pour empêcher que Centre et St-Viateur soient séparés en bout de ligne on doit utiliser CTRL barre d'espacement pour créer l'espace blanc entre Centre et St-Viateur . Observez le point entre centre et St-Viateur.
Retournez dans la phrase et procédez à cette manoeuvre.

Pour vérifier l'effet des contraintes ci-dessus pressons F1 et choisissons le niveau clavier/touches de fonctions .

Pressez F1 à nouveau .

Pressez F2 pour faire apparaître la ligne de statut des marges.

Tapons R (marge droite) à la colonne 25.
Pressez F2 pour supprimer la réglette des tabulateurs.
Pressez à nouveau F1.

Pour redisposer le texte à cause de la nouvelle marge droite R, pressez F8 .

Observez alors ce qui arrive.

## 10. MANIPULATION DES LETTRES ACCENTUÉES

A) En examinant le clavier du MAX vous constatez que certaines lettre é ç à ê è û sont directement disponibles.

B) La touche [¨ ^] pour le tréma et l'accent circonflexe sert aussi d'accent mort comme sur une machine à écrire.

C) La touche CTRL avec une voyelle donne l'accent grave.

D) La touche ALT avec une voyelle produit l'accent circonflexe.

E) De plus immédiatement après avoir tapé une voyelle accentuée, il est possible de changer l'accent en appuyant par coups successifs sur la clé correspondant à la voyelle erronée déjà tapée.

Revenez en mode d'édition si vous n'y êtes pas et vérifiez les possibilités A,B,C,D,E, décrites ci-dessus.

Pressez F2.

Pressez F1 pour revenir au MENU Progitexte.

## 11. OBTENTION DE CARACTÈRES SPÉCIAUX EN MODE FERME OU OUVERT

À partir du MENU, faites le choix 1 pour éditer le document B:ESSAI2 que nous avons ssuvegardé à la fin de l'étape 6.

Si l'on désire obtenir à l'impression le mot courir, placez le curseur devant le mot et pressez ALT Q .

Après le mot, pressez à nouveau les clés ALT Q .
Observez le changement à l'écran pour le mot courir.

Si l'on veut souligner l'expression partir à point procédez comme ci-dessus (avant et après l'expression) à l'aide des clés ALT W .

Observez le changement à l'écran.

Par défaut ProgiTEXTE fonctionne en mode fermé , c'est-à-dire que les caractères coeur ♥ carreau ♦ correspondant à ALT Q et ALT W ne sont pas visibles lorsqu'on les tape.

Il est possible, en mode ouvert, de les voir.

Pour changer de mode, pressez MAJUSCULE F1 .

Observez le changement dans le texte et aussi le coeur ♥ dans la ligne de statut devant le mot remplacer .

Notez aussi que les caractères ♥ et ♦ occupent un espace chacun. Donc il faut tenir compte de l'espace qu'ils occupent pour obtenir une impression correcte.

Pour imprimer des caractères en indice, il faut utiliser ALT J devant l'expression choisie.

Pour des caractères en exposant, il faut se servir des clés ALT K. En utilisant le chiffre 9 de la tablette numérique,

on supprime l'effet de ces clés avec ALT 9 après l'expression désignée si on utilise une imprimante à matrice.

(Dans le cas d'une imprimante à marguerite on annule l'effet de ALT J avec ALT K et celui de ALT K avec son inverse ALT J) .

En mode ouvert la flèche ↓ indique ALT J et la flèche ↑ signale ALT K.

Vérifiez à l'écran l'effet de l'indice et de l'exposant.

## 12. FONCTION "RECHERCHE"

Si vous avez à l'écran les signes ou ou , pressez SHIFT F9 ou MAJUSCULE F9 pour revenir au mode fermé.
Cette option n'est pas disponible dans la version ProgiTEXTE ÉCOLE.

Pressez F1 pour ensuite sélectionner clavier/touches de fonction

Consulter les rôles de F9 .

Revenez au texte de l'ESSAI2 en pressant F1.

Positionnez le curseur au début du texte.

Pour indiquer quelle chaîne de caractères on désire trouver il faut presser MAJUSCULE F9 et la recherche se fait depuis la position du curseur.

Après "chercher" dans la ligne de statut au haut de l'écran il faut taper l'expression recherchée.

Ici écrivez Lafontaine. Pressez F1. Le rôle de F9 est mentionné à l'écran. Revenez au texte en pressant F1.

Pressez F9 .

Observez que Lafontaine est mis en évidence dans le texte .

Comment procéderiez-vous pour trouver lièvre. ?

## 13. FONCTION "REMPLACE"

Dans le texte du document ESSAI2 remplaçons le mot fabuliste par l'adjectif célèbre.

Pour cela il faut presser MAJUSCULE F9 et indiquer fabuliste dans la ligne de statut après chercher.

Pressez F10 et tapez célèbre.

Presser (R).

Pressez F9 et F10 .

Observez que le remplacement est fait.

Pressez F1, et à l'aide du curseur, sélectionnez Usage de l'aide-mémoire.

Pressez F2 pour obtenir le MENU ProgiTEXTE.

Sachez que dans la même opération le nouveau texte a été sauvegardé.

À CE MOMENT, VOUS COMMENCEREZ À TAPER UN TEXTE D'AU MOINS QUATRE(4) PAGES-ÉCRAN.

CE TEXTE POURRA ÊTRE CELUI
DE VOTRE CHOIX OU CELUI SUGGÉRÉ
PAR L'ANIMATEUR.

Au MENU ProgiTEXTE, vous devrez choisir 1, et ensuite taper le nom (8 lettres maximum) que vous aurez choisi pour sauvegarder le texte sélectionné.

Utilisez les diverses options de ProgiTEXTE expérimentées jusqu'à maintenant. A ces options vont s'ajouter celles des prochaines étapes de la démarche d'apprentissage.

*LISEZ LES INFORMATIONS SUIVANTES ET SUIVEZ PAR LA SUITE LES DIRECTIVES DE L'ANIMATEUR.

## 14. PAGINATION D'UN TEXTE ET REPÉRAGE RAPIDE D'UN ENDROIT

Pressez F1 pour la page d'aide pour choisir le niveau [Pagination et redisposition]. La touche F7, comme on le voit, est dédiée à cette question.

Il faut placer le curseur à l'endroit à partir duquel on peut paginer. Ensuite on presse 2 fois sur F7.

Par défaut, ProgiTEXTE crée des pages de 54 lignes de texte chacune.

Si on désire une pagination spéciale, il faut taper au début de son texte la commande .Lixx où xx est le nombre de lignes fixé.

Une ligne horizontale très visible à l'écran indique la fin de chaque page.

Si l'on désire déplacer une ligne de fin de page il s'agit de presser F6 et de la placer plus haut ou plus bas par la position du curseur et par l'utilisation de la touche F4.

Si on presse F10 on peut repérer sur quelle ligne xx sur yy lignes l'on se trouve et sur quelle page zz parmi un total de ww pages.

Si on presse F9 et on tape un numéro de ligne, le curseur se rendra à cette ligne. Si l'on pressait F10 et l'on tapait un numéro de page, le curseur se retrouverait au début de cette page.

## 15. LA JUSTIFICATION D'UN TEXTE

*LISEZ LES INFORMATIONS SUIVANTES ET SUIVEZ PAR LA SUITE LES DIRECTIVES DE L'ANIMATEUR.

Il est possible de redisposer élégamment un texte pour le loger entre la marge de gauche et celle de droite à chaque ligne: c'est la justification.

Dans la ligne de statut, à gauche, il faur lire les possibilités suivantes si on presse 3 fois la clé [ESC] : non JUSTIFIER, JUSTIFIER, déjustifier.

Une fois choisi le mode désiré, on presse F8 après avoir tapé le texte pour le redisposer. Au moins une ligne blanche sera laissée par le système à chaque paragraphe.

La justification peut laisser plus d'un espace entre 2 mots successifs.

^LISEZ LES INFORMATIONS SUIVANTES ET SUIVEZ PAR LA SUITE LES DIRECTIVES DE L'ANIMATEUR.

## 16. IMPRESSION D'UN TEXTE À L'AIDE D'UNE IMPRIMANTE

Au MENU de ProgiTEXTE, il faut choisir 2, ensuite taper le nom du texte à imprimer et presser [↵]. L'opération permettra de reproduire le texte visionné à l'écran si la disquette ProgiTEXTE avait été préalablement configurée pour l'imprimante reliée au microordinateur.

Pressez F1 et sélectionnez le dernier niveau de la page d'aide [Commandes d'impression]. Observez la grande variété de possibilités offerte à l'usager.

Une commande d'impression doit être tapée avant de commencer à imprimer ou bien doit être incluse au début de la ligne (ou des lignes) de texte que cette commande doit contrôler.

On peut interrompre l'impression en tapant une touche au clavier.

Alors il faut taper la commande .Q pour mettre fin à l'impression définitivement.

## 17. AUTRES FONCTIONS DE PROGITEXTE

ProgiTEXTE offre diverses autres possibilités et dans la version ÉCOLE et dans le type PROFESSIONNEL.

La consultation du guide d'accompagnement ou des détails de chaque page d'aide révélera ces possibilités.

Notez en particulier que le clavier offre des touches graphiques utiles pour construire des bordures, des colonnes, des tableaux divers.

La disquette du progiciel contient aussi des exemples d'utilisation de certaines commandes spéciales.

## 18. PROJETS PERSONNELS À RÉALISER

À partir de cet instant, il vous est possible de décider de créer un document personnel et de l'imprimer dans le format de votre choix tout en exploitant les ressources que ProgiTEXTE met à votre disposition.

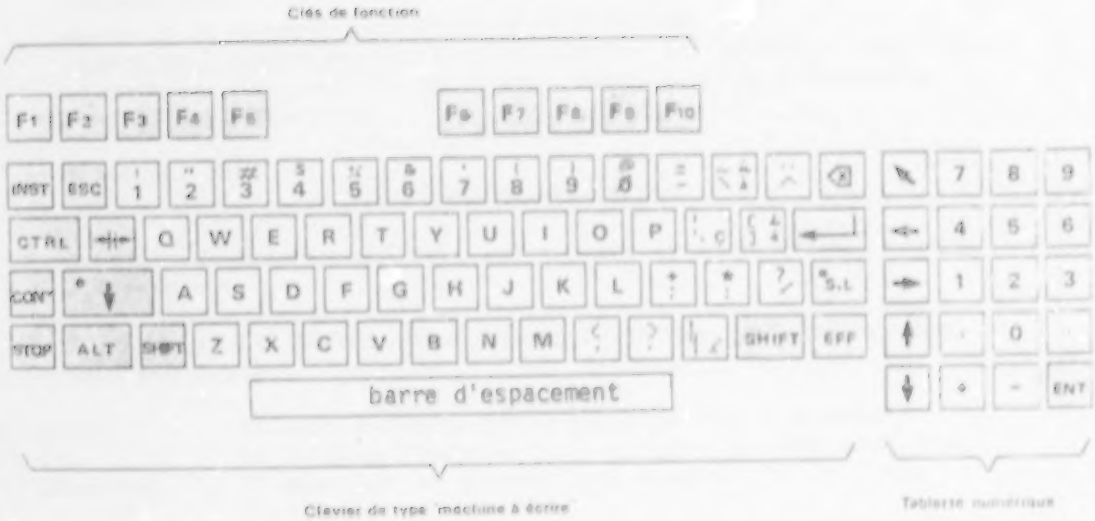
Suggestions de projets:

- Questionnaire d'examen et feuille de réponses.
- Tableau de réservation d'un laboratoire de micro-informatique
- Grille de mots croisés
- Grille de mots fléchés

- Lettre circulaire
- Prototype de fiche de lecture
- Prototype de rapport de statistique sportive
- Tableau d'association en 2 colonnes
- Fusion de 2 textes déjà rédigés
- Création d'un index (touche [ALT] [D] )
- Création d'une table des matières (2 fois [ALT] [D] à chaque ligne choisie)
- Sauvegarde sur disquette d'un fichier (à format spécial d'impression) en vue d'une impression différée ou à télétransmettre.
- Impression d'un document à commandes mémorisées (Ex.: LETTRE 1 du Progiciel PROGITE.
- Etiquettes postales

Une utilisation fréquente de ProgiTEXTE fera découvrir une grande variété d'applications.

## CLAVIER DU MAX



PAGE D'AIDE 1

USAGE DE L'AIDE-MÉMOIRE

F1:texte F2:fin F3:mémoire F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MÉMORISE=NON
Déplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire Clavier/touches de fonction. Déplacement du curseur Manipulation de blocs. Pagination et redispotion. Commande d'impression.

PAGE 1

No.Série: XXXX

AIDE-MEMOIRE PROGITEXTE

Avec l'aide mémoire affiché, les touches de F1 à F6 fonctionnent comme suit:

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
ESC: pas copie

| | |
|---|---|
| F1:texte | F1 sert à retourner au texte de votre document. |
| F2:fin | F2 termine l'édition puis affiche le MENU PRINCIPAL. |
| F3:mémoriser | F3 mémorise le document sur disque(tte) en cours d'édition. |
| F4:DOS | F4 interrompt l'éditeur pour taper une commande DOS. |
| F5:changer nom | F5 change le nom (et/ou la disquette de mémorisation) du doc. |
| F6:lire doc. | F6 remplace le document en cours d'édition par un autre. |
| ESC:pas copie | ESC annule la mémorisation automatique du document avec F2/F6. |

PAGE D'AIDE 2

CLAVIER / TOUCHES DE FONCTION

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=NON.

DÉplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire. Clavier/touches de fonction . Déplacement du curseur. Manipulation de 'blocs'. Pagination et redisposition. Commandes d'impression.

| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|
| F1=AIDE affichage | tabulateurs marges min | écrire bloc lire doc. | insérer réserve | début bloc annule bloc |

PAGE 2

GRAPHIQUES
Alt=ligne simp.
Ctrl=ligne double

| effacer (rserve) 6 | repaginer rmpl.tout 7 | redisposer bloc=doc. 8 | chercher & remplacer 9 | aller à programme 10 |
|---|---|---|---|---|

| ! 1 | " 2 | # 3 | $ 4 | % 5 | & 6 | ' 7 | ( 8 | ) 9 | @ 0 | = - | ' | ~ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| Q q | W w | E e | R r Z | T t B | Y y ? | U u | I i | O o | P p | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| A a | S s | D d | F f C | G g E | H h 4 | J j | K k | L l | + ; | * : | ? / |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| Z z | X x | C c D | V v @ | B b A | N n Y | M m 3 | , | . | | | TOUCHE majuscule |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

PAGE D'AIDE 3

DÉPLACEMENT DU CURSEUR

F1:texte F2:Fin F3:mémoriser F4:DOS F5: changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=non

Déplacez le curseur pour choisir le sujet désiré
Usage de l'aide-mémoire Clavier/touches de fonction
Déplacement du curseur Manipulation de blocs. Pagination et redisposition. Commandes d'impression

LE CLAVIER ALPHANUMERIQUE

| | |
|---|---|
| insérer espace | Del ← x |
| Ctrl1 | Return |
| centrer | insérer remplacer |
| program | EFF |

Alt-Q = gras
Alt-W = souligné
Alt-S = gras&souligné

LE CLAVIER NUMÉRIQUE

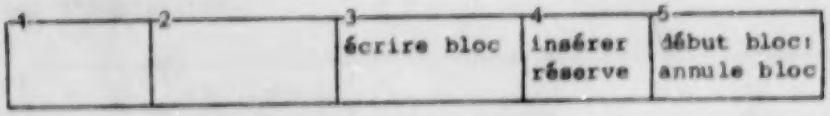
| | | | |
|---|---|---|---|
| DEBUT LIGNE | début texte | texte en haut | écran avant (Ctrl-Page) |
| Curseur à gauche | mot à gauche | retour au marquer | mot à droite |
| Curseur à droite | fin du texte | texte en bas | écran après (Ctrl-page) |
| Curseur en haut | | ouvrir texte | |
| Curseur en bas | -(moins) = trait d'union<br>=(égal) = indivisible<br>Ctrl-moins = discrétionnaire | | |

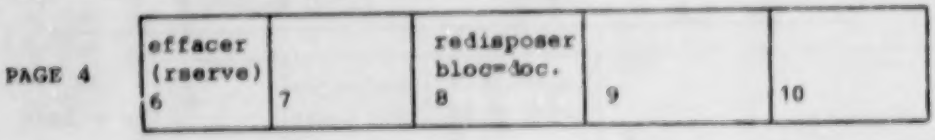
PAGE D'AIDE 4

MANIPULATION DE BLOCS

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=NON.

DÉplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire. Clavier/touches de fonction . Déplacement du curseur. Manipulation de 'blocs'. Pagination et redisposition. Commandes d'impression.




F5 indique le début d'un bloc. Les touches de déplacement du curseur spécifient son contenu.

F6 copie le bloc dans la 'réserve' puis l'efface.

F4 copie le bloc dans la 'réserve' sans l'effacer. Si aucun bloc n'existe, F4 insère le contenu de la 'réserve' là où se trouve le curseur.

MAJUSCULE-F8 crée un bloc contenant le document au complet.

MAJUSCULE-F5 annule le bloc.

F8 redispose le bloc.
Del compte les mots puis annule bloc.

F3 écrit le bloc sur disquette. Vous devrez taper le nom du document.

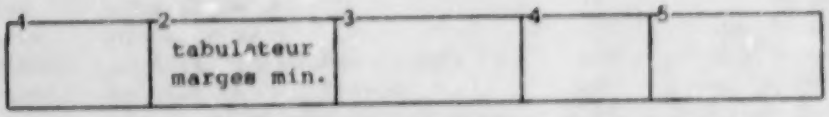
Si ce document existe vous pourrez le remplacer par le bloc ou y ajouter le bloc ou tout annuler.

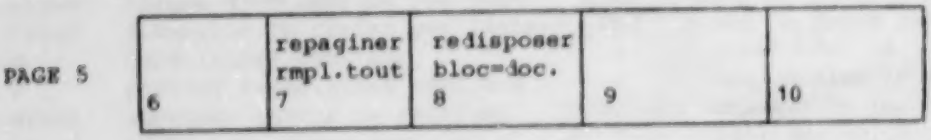
PAGE D'AIDE 5

PAGINATION ET REDISPOSITION

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=NON.

DÉplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire. Clavier/touches de fonction . Déplacement du curseur. Manipulation de 'blocs'. Pagination et redisposition. Commandes d'impression.




F2 divise l'écran en deux portions en affichant la ligne de tabulateurs qu'on peut alors modifier.

MAJUSCULE-F2 change de jeu de marges.

F8 redispose (le bloc si un bloc existe, sinon le paragraphe) selon le mode de justification (choisi avec 'Esc')

Lors de la redisposition d'un bloc:
.- au début d'une ligne signifie 'ne pas redisposer ce qui suit'.
.+ annule le .- précédent
.r et .R indiquent quelle marge de droite utiliser.

F7 repagine à partir de la fin de la de la dernière page et la marge droite en vigueur.

.e indique texte 'ensemble'.

Alt-L=Fin de page mobile Alt-P=Fin de page Immobile

PAGE D'AIDE 6

COMMANDES D'IMPRESSION

F1:texte F2:fin F3:mémoriser F4:DOS F5:changer nom F6:lire doc.
MEMORISE=NON.

DÉplacez le curseur pour choisir le sujet désiré.
Usage de l'aide-mémoire. Clavier/touches de fonction . Déplacement du curseur. Manipulation de 'blocs'. Pagination et redisposition. Commandes d'impression.

PAGE 6

| | | | |
|---|---|---|---|
| .I:x | interligne de x | .H | haut de pages suit |
| .M:xx | marge de xx | .HI | haut de pages impaires suit |
| .DOUBLE | imprimer en double frappe | .HP | haut de pages paires suit |
| .SIMPLE | annuler double frappe | .B | bas de pages suit |
| .L:xxx | lignes d'impression par page | .BI | bas de pages impaires suit |
| .P:xxx | dimension du papier par lignes | .BP | bas de pages paires suit |
| .W | formulaires continus | .P= | numéro des la page courante |
| .V | annuler formulaires continus | .= | fin de haut ou bas de page |
| .S:xxx | imprimer partir de page xxx | .N:xxx | changer le numéro de page |
| .C:xxx | nombre de copies imprimer | .T:xxx | imprimer table des matières |
| .C | interrompt impression | .X:xxx | imprimer index |
| .Q | annuler impression | | |

F1 F5
10 caractères au pouce

F2 F6
12 caractères au pouce

F3 F7
caractères spéciaux

F4 F8
petits caractères

8 6
lignes au pouces

.A:d:nnnnnnnn.xxx Ajouter document

.D:d:nnnnnnnn.xxx Écrire sur disque

.1 = spécifie contenu de mémoire 1

.1: est remplacé par la 'mémoire 1'

.1F1=xyz inclure si 'mémoire 1' =xyz

UNITE
3.5.1

## UNITÉ 3.5.1

Un système de gestion de base de données:

SIMAGE

# UN SYSTÈME DE GESTION DE BASE DE DONNÉES

## SIMAGE

### OBJECTIF TERMINAL

Vous saurez élaborer une base de données à l'aide du système SIMAGE.

### OBJECTIFS INTERMÉDIAIRES

3.5.1.1 Vous apprendrez à créer le dictionnaire des paramètres

3.5.1.2 Vous expérimenterez la saisie des données et le processus de mise à jour.

3.5.1.3 Vous découvrirez comment établir des relations entre des fichiers de base

3.5.1.4 Vous saurez choisir un format de rapport et faire imprimer ce rapport

3.5.1.5 Vous percevrez les possibilités d'utilisation pédagogique du système SIMAGE

### CONTENU

A. Synthèse de textes pertinents

B. Instrumentation pour des activités de formation

DURÉE SUGGÉRÉE: 3 jours

## LE SYSTÈME SIMAGE

SIMAGE est un système de gestion de base de données possédant une structure de type réseau. L'ensemble des fichiers distincts qu'il crée constitue un produit final riche en relations bidirectionnelles.

### Caractéristiques conceptuelles

En première étape, le système demande à l'usager d'établir les paramètres des fichiers à créer et les centralise dans un dictionnaire. Cette approche minimise les opérations de construction de la matrice d'organisation de la base.

Pour faciliter les manoeuvres de création, SIMAGE élimine l'apprentissage d'un langage particulier ou d'un lexique de commandes. Il fait contrôler les commandes par les touches de fonction et les clés habituelles de gestion du clavier. Nul besoin de mémoriser des commandes particulières car le système affiche à chaque instant, au bas de l'écran, les clés à utiliser pour progresser ou regresser dans la démarche.

Lors de la création des fichiers, l'usager ne peut s'égarer ou omettre des étapes. En effet, SIMAGE veille constamment à guider le créateur en lui affichant soit des messages d'erreur appropriés, soit des rappels sur les contraintes générées par des opérations antérieures ou les manoeuvres à venir.

SIMAGE s'efforce de minimiser la tâche de saisie des informations. Généralement, une fois l'information entrée, il n'y a pas lieu d'avoir à la taper de nouveau. Bien plus, l'utilisateur n'a pas à mémoriser ces informations: le système les regroupe et les rappelle dans des affichages. Il n'aura qu'à les pointer avec le curseur quand il en aura besoin.

## Caractéristiques techniques

SIMAGE demande pour fonctionner au moins 256 kilooctets de mémoire principale de travail et est régi par le système d'exploitation MS-DOS 2.0 ou plus.

La mémoire de masse peut être un disque rigide ou un système à lecteur de disquettes (à une ou deux unités).

Après le chargement du S.E.D., il suffit de lancer le progiciel par son nom comme le veut la pratique courante. Pour une installation sur disque rigide il suffit de copier le logiciel dans le répertoire choisi et conserver la disquette originale dans le lecteur de disque souple. Il reste à lancer le logiciel en tapant C> SIMAGE [↵] .

## Portée et limites du système

Aucune limite sur le nombre de bases de données à définir sauf celle de l'espace mémoire du système. Seuls les paramètres suivants sont contraignants:

- o Nom identificateur: 8 caractères .SUFFIXE
- o Nombre d'usagers : Maximum: 16 avec mots de passe de 4 caractères et 4 niveaux de sécurité. Pour la version vendue aux commissions scolaires du Québec (dans la valise de la G.R.I.C.S.)cette option n'est pas disponible.

---

* MS-DOS: Marque déposée de Microsoft Corporation

| | | |
|---|---|---|
| o Attributs | : | Maximum: 64<br>(32 maximum pour un fichier donné)<br>1 attribut clé par fichier |
| o Fichiers | : | Maximum: 32 |
| o Enregistrements | : | Maximum: 25 000 par fichier<br>Version scolaire : 250 par fichier et par défaut 100 par fichier. |
| o Enregistrements | : | Maximum: 900 octets par enregistrement |
| o Relations | : | Maximum: 16 par base de données<br>Maximum: 2500 enregistrements par relation<br>Version scolaire: 500 enregistrements par relation. |

Choix des attributs d'une banque de données

Une base de données est constituée fondamentalement par une collection d'éléments ou d'items entre lesquels existent certaines relations. SIMAGE appelle "attribut" un élément ou une unité d'information et permet de définir jusqu'à 64 attributs pour une base particulière. C'est un choix judicieux des attributs qui fera la richesse et l'utilité de la banque de données créée.

Les fichiers de base

La classification et l'organisation des attributs est possible grâce à la création de fichiers de base. Ces fichiers sont comparables aux filières d'un imposant module de rangement ou, à plus petite échelle, aux tiroirs d'une filière de classement. Un regroupement d'attributs constitue un enregistrement et se compare à une fiche dans un tiroir de classeur. SIMAGE peut gérer jusqu'à 32 fichiers de base comportant chacun jusqu'à 25 000 enregistrements, la capacité elle-même d'un enregistrement ou d'une fiche étant de 900 octets.

Rôle des attributs d'un fichier de base

Dans un fichier de base se retrouve, un ensemble choisi d'attributs. La sélection de ces attributs a sûrement son importance mais le choix d'un attribut clé constitue une opération prioritaire et obligatoire. Cette clé permettra d'accéder à tel enregistrement en particulier. Chaque enregistrement possède sa clé.

Sans cette clé, l'information contenue dans un enregistrement (ou dans une fiche) se trouve verrouillée; il manque pour ainsi dire le code pour y accéder. Les attributs, autres que l'attribut clé, constituent des attributs dits "secondaires" mais cependant nécessaires pour organiser une structure d'une certaine envergure. Heureusement SIMAGE utilise un compteur pour signaler la fréquence d'utilisation d'un même attribut et ainsi contrôler la redondance d'informations dans la base de données.

## Définition des relations entre fichiers de base

SIMAGE permet de définir une relation bidirectionnelle entre 2 fichiers de base A et V. La relation est dite bidirectionnelle parce que si on a défini que A produit B, on aurait pu tout autant définir que B est produit par A. Un fichier de base A peut servir à plusieurs reprises pour définir plusieurs relations comme A versus B, A versus C, A versus D, etc... Le progiciel peut gérer 16 relations entre les fichiers de base. C'est l'étape de définition des relations entre les fichiers de base qui clôture l'organisation de la matrice de la base de données. Cette matrice, SIMAGE l'appelle "dictionnaire des paramètres". Le fichier du dictionnaire est comme le squelette de la banque de données.

## Saisie des données

Après avoir demandé à SIMAGE de créer automatiquement les fichiers de la banque c'est-à-dire de réserver, d'une façon séquentielle, sur le disque de travail l'espace magnétique destiné aux données, il reste à l'usager la tâche d'entrer les données c'est-à-dire d'effectuer les enregistrements. L'opération de saisie comporte aussi la manoeuvre de préciser quel enregistrement est en relation avec tel autre pour toute la série des enregistrements sélectionnés, donc d'indiquer les liens valides. L'on devine aisément que ce travail de saisie est l'étape de création d'une banque susceptible de demander un temps considérable. À cette tâche s'ajoutera celle d'effectuer la correction ou la mise à jour des enregistrements.

## Interrogation de la banque de données

L'intérêt primordial de monter une base de données est lié principalement à la possibilité de pouvoir, à sa guise, interroger la banque et en obtenir des rapports d'information. Bien plus, pour

raccourcir le temps de traitement et obtenir rapidement des rapports, il est nécessaire d'utiliser des indices, des critères ou des "contraintes". Ces contraintes permettent de trier et de sortir les informations désirées sans avoir à recueillir toute la série des informations de la banque. SIMAGE permet de trier et d'ordonner les informations suivant les contraintes choisies et de les classer en ordre croissant ou décroissant. Ce progiciel reconnaît et respecte les liens et les opérateurs mathématiques ou logiques.

L'interface traitement de textes

SIMAGE peut générer des rapports et des tableaux d'informations à l'écran bien sûr, mais d'une façon peu pratique par le biais d'une imprimante. Le fichier de format, inscrit au catalogue des formats, peut être lu, géré et imprimé à l'aide d'un traitement de textes.

Menu des utilitaires

SIMAGE comporte un module de programmes utiles pour modifier ou supprimer certains paramètres du dictionnaire et certaines coordonnées des formats de rapport.

Prospectives

SIMAGE est un système de gestion de base de données dont la structure fondamentale est ouverte à des ajouts futurs propres à permettre plusieurs manipulations sur les fichiers qu'il gère. Ce développement sera stimulé par les expérimentations faites dans plusieurs milieux où son application servira à des fins diverses.

# INSTRUMENTATION

## A. ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE

- Activité d'initiation à l'utilisation du progiciel SIMAGE

## B. MATRICES DE TRANSPARENTS

- Clavier et touches particulières
- Organisation et rôle des fenêtres des pages-écran
- Évaluation préalable de la taille d'un fichier
- Table des multiples de 128 (2)
- Glossaire
- Organisation syntaxique des fichiers de SIMAGE
- Établissement des valeurs des contraintes
- Structure d'une base de données

## C. MATÉRIEL AUDIOVISUEL

- L'informatique en milieu scolaire:
  B- Les logiciels éducatifs: logiciel de gestion de données
  C-3 Une banque de données documentaires
- Puceron:
  3. La machine dictionnaire
- Pour la description des génériques, consulter la liste de fiches techniques de la version pour MAX du "Guide de formation pour un programme de 10 jours"

## D. DOCUMENTATION COMPLÉMENTAIRE

- Programme de formation lourde en micro-informatique appliquée à l'éducation:
  VOLET 4.3: Les bases de données

- Manuel SIMAGE de MAGE Ltée (1985)

## ACTIVITÉ D'INITIATION AU SYSTÈME DE GESTION DE BASE DE DONNEES: SIMAGE

**Matériel requis:** Ordinateur MAX 256K à 1 ou 2 lecteurs de disques.
Moniteur graphique
Carte graphique
S.E.D. du MAX 2.11, version 4.3
Progiciel SIMAGE (appelé ici disque de travail) version 1.0
1 disquette vierge formatée identifié "copie de fichiers crées avec SIMAGE")
1 progiciel de traitement de textes
1 imprimante

**Aide visuelle.** Transparent sur le clavier et les touches de SIMAGE
Transparent sur les fenêtres de saisie
Transparent: Calcul de la taille d'un fichier
Transparent: multiples de 128
Transparent: Ornagisation syntaxique des fichiers de SIMAGE
Transparent: Glossaire

L'animateur demande aux participants de suivre la démarche décrite ci-après et guide leur cheminement.

"En informatique tout comme en art
A créer nul ne peut prétendre
S'il n'a d'abord apprivoisé l'outil."
Claude Labrecque

APPRENTISSAGE

L'activité se déroulera selon les étapes suivantes:

1. Démarrage du progiciel
2. Définition de la base de données choisie
3. Saisie des attributs de la banque
4. Définition des fichiers de base
5. Définifion des relations
   * Possibilité de modifier le dictionnaire avant de passer à l'étape suivante.
6. Création des fichiers
7. Saisie des données
8. Interrogation de la banque de données
9. Catalogue des formats sauvegardés
10. Copie de sauvegarde de la base de données
11. Expérimentation des utilitaires
12. Impression de la matrice de la banque

Ces 5 étapes doivent être exécutées sans interrompre le fonctionnement de l'ordinateur sinon le travail devra être recommencé.

RÉINITIALISATION DU DICTIONNAIRE (Procédé)

COMPLÉMENT: Essai personnel

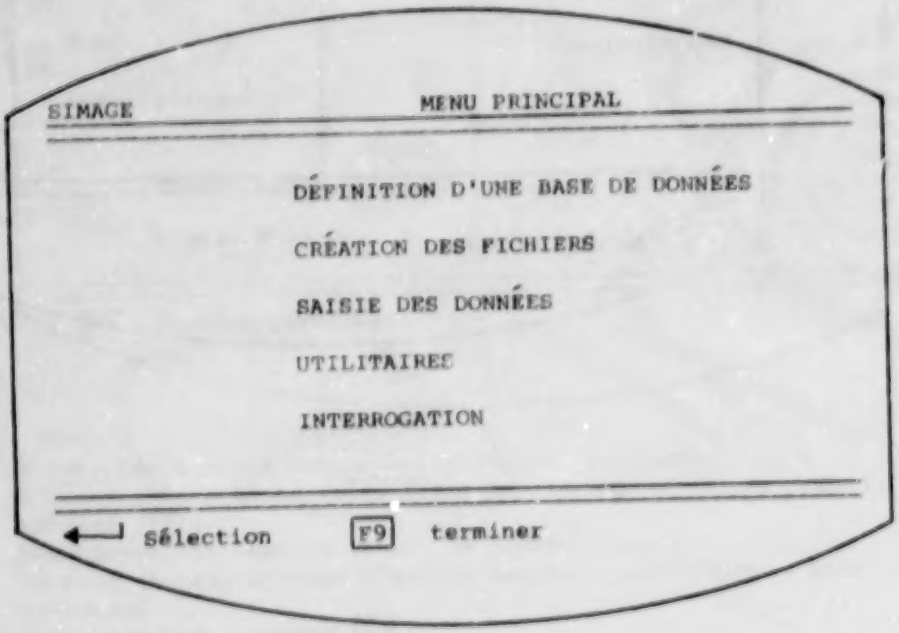
## 1. DÉMARRAGE DU PROGICIEL

Insérez la disquette du S.E.D. dans le lecteur [A] et mettez le système sous tension. Tapez la date et l'heure tel que demandé et validez chaque fois avec la touche [↵].

Remplacez dans le lecteur [A] la disquette S.E.D. par la disquette SIMAGE.

Tapez après le caractère de sollicitation A ) SIMAGE et pressez [↵].

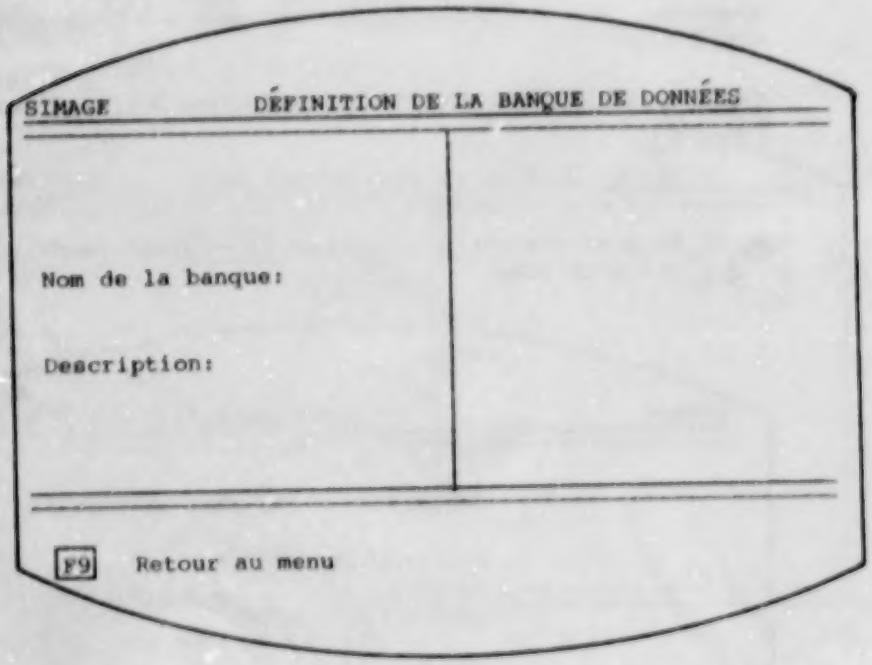
Après la page d'ouverture, pressez [↵] pour passer au menu principal qui s'affiche.




N.B. Enter équivaut à presser la touche [↵].

## 2. DÉFINITION DE LA BASE DE DONNÉES CHOISIE

Au menu principal choisir DÉFINITION D'UNE BASE DE DONNÉES et pressez [←┘]. Observez la page-écran.

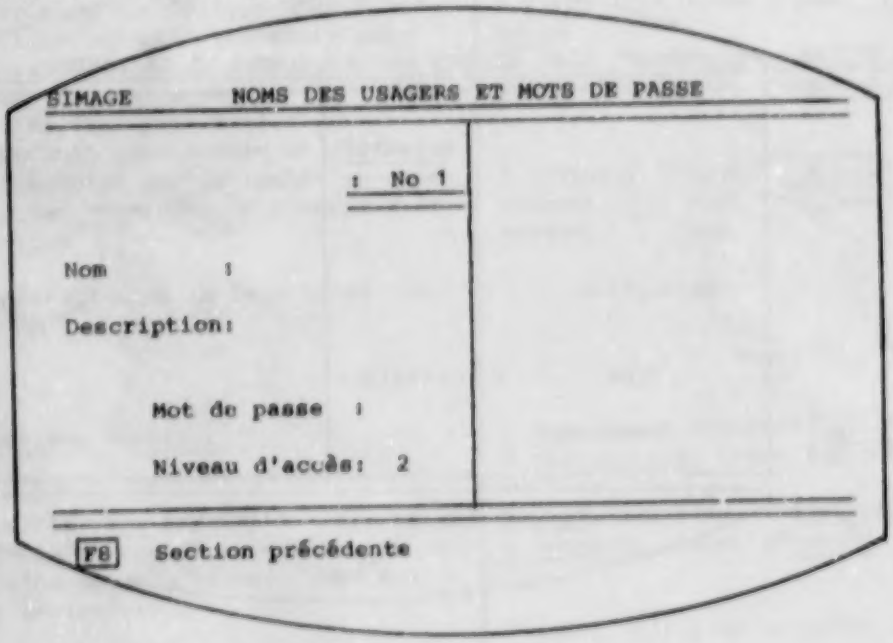


Nous allons créer une banque de matériel informatique dont le nom sera INVENTAI.

Au curseur clignotant, inscrire le nom de la banque INVENTAI
Pressez [←┘].

À Description, taper Inventaire de matériel informatique [←┘].(*)
Si l'affichage est conforme, presser [F1].
(Sinon presser [F2] et corriger. [F9] retourne au menu principal)

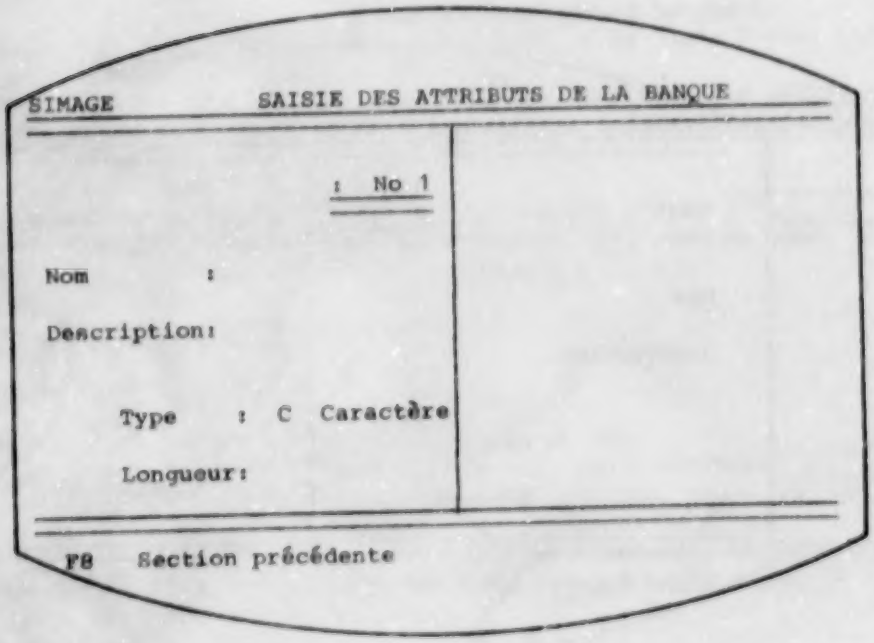
Observer l'affichage suivant:




À Nom, taper votre nom [←┘] (Exemple: JACQUES).
À Description, taper votre fonction (Exemple: Superviseur). [←┘]
Presser [F1].
Vous devez ici omettre le mot de passe.
Si vous désirez ajouter d'autres usagers, recommencer comme ci-dessus.
Pour terminer, presser [F9].

## 3. SAISIE DES ATTRIBUTS DE LA BANQUE

Voici la page-écran référentielle:



Consultez l'écran de la page 65 pour voir les entrées qui seront créées. Revenez ensuite à la démarche suivante pour le réaliser.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Attribut numéro 1<br><br>Nom: maximum 8 caractères<br><br>Description: maximum 24 caractères | À Nom, taper QUANTITE [↵]. À Description, taper Nombre d'articles [↵] |
| Précision sur le type d'attribut à utiliser d'après les choix suivants:<br>ENTIER pour nombre<br>CARACTÈRE pour lettre<br>DÉCIMAL pour nombre de décimales<br>Précision sur le nombre de chiffres. Maximum: 6 y compris le signe<br><br>Observation de la fenêtre du bas. | À Type, vous lisez C pour Caractère.<br>Il faut changer pour ENTIER en pressant la [barre d'espacement]<br><br>À longueur, taper 3 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter la saisie. |
| Attribut numéro 2<br><br>Pour le type CARACTÈRE: précision sur le nombre de caractères de la chaîne de caractères. (Maximum: 64 caractères).<br><br>Observation de la fenêtre du bas. | À Nom, taper DESCRIPT [↵]<br>À Description, taper Nom courant de l'article [↵]<br>À Type, conserver CARACTÈRE [↵]<br>À Longueur, taper 30 [↵]<br><br>Presser [F1] pour accepter la saisie. |
| Attribut numéro 3<br><br>Précision sur le nombre de chiffres pour un décimal. Maximum: 20 incluant le signe.<br><br>Observation de la fenêtre du bas. | À Nom, taper PRIX [↵]<br>À Description, taper PRIX payé pour la facture [↵]<br>A Type, presser [espacement] 2 fois pour obtenir D (décimal) [↵]<br>À Longueur, taper 10 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter. |

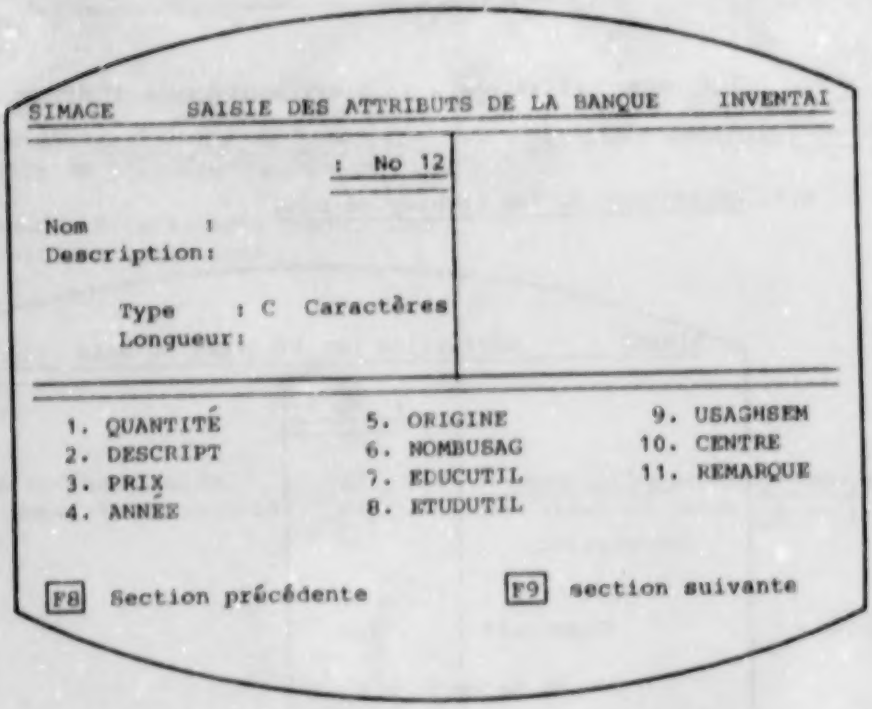
| TÂCHES | MANOEUVRES * |
|---|---|
| Attribut numéro 4 | À Nom, taper ANNÉE [↵]<br>À Description, taper Année de l'achat [↵]<br>À Type, presser [espacement] pour choisir E (Entier). [↵]<br>A Longueur, taper 4 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |
| Attribut numéro 5 | À Nom, taper ORIGINE [↵]<br>À Description, taper Ville du fournisseur [↵]<br>À Type, presser [↵] pour accepter C (caractère)<br>À Longueur, taper 12 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |
| Attribut numéro 6 | À Nom, taper NOMBUSAG [↵]<br>À Description, taper Nombre d'utilisateurs [↵]<br>À Type, presser [espacement] pour choisir E (Entier). [↵]<br>À Longueur, taper 3 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |

* Note: Jusqu'à l'étape 6, vous ne pouvez fermer l'ordinateur. Sinon vous devrez recommencer votre travail à zéro.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Attribut numéro 7 | À Nom, taper EDUCUTIL [↵]<br>À Description, taper Nombre d'éducateurs [↵]<br>À Type, presser [espacement] pour choisir E (Entier). [↵]<br>À Longueur, taper 3 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |
| Attribut numéro 8 | À Nom, taper ETUDUTIL [↵]<br>À Description, taper Nombre d'étudiants [↵]<br>À Type, presser [espacement] pour choisir E (entier). [↵]<br>À Longueur, taper 3 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |
| Attribut numéro 9 | À Nom, taper USAGHSEM [↵]<br>À Description, taper Heures d'utilisation/sem. [↵]<br>À Type, presser [espacement] pour choisir E (Entier). [↵]<br>À Longueur, taper 3 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Attribut numéro 10 | À Nom, taper CENTRE [↵]<br>À Description, taper Etablissement possesseur [↵]<br>À Type, presser [↵] pour accepter C (Caractère).<br>À Longueur, taper 20 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |
| Attribut numéro 11 | À Nom, taper REMARQUE [↵]<br>À Description, taper Type d'apport pédagogique [↵]<br>À Type, presser [↵] pour accepter C (Caractère).<br>À Longueur, taper 20 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |

Observez l'affichage obtenu:

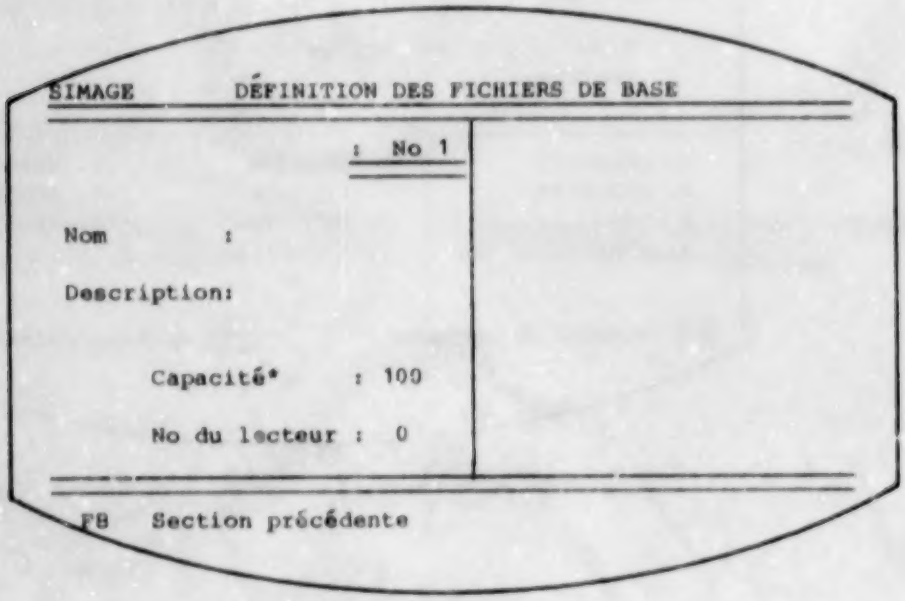



Presser F9 pour accéder à l'étape suivante.

## 4. DÉFINITION DES FICHIERS DE BASE

Ici nous utiliserons 2 fichiers seulement: ITEMSTOC et USAGERS

### 4.1 Définition du 1er fichier de base

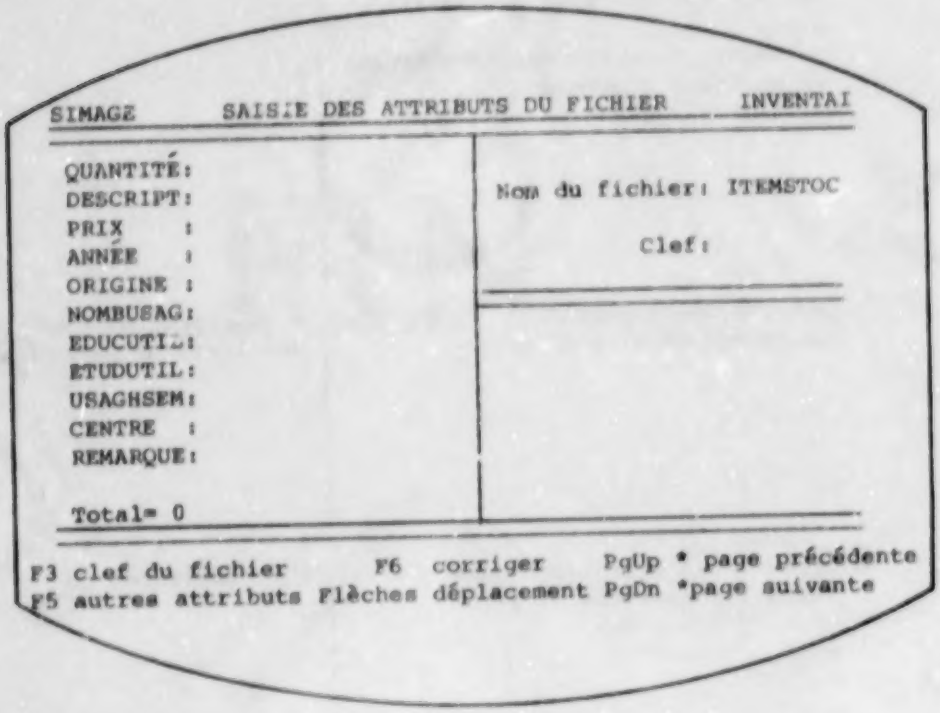



*Par défaut 100 enregistrements par fichier. Maximum 250 par fichier pour la version scolaire utilisée ici.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix du 1er fichier de base qui servira de "filière" de classement.<br>Maximum: 8 caractères (majuscules et chiffres seulement) | À Nom, taper ITEMSTOC ⏎ |
| Zone de description<br>Maximum: 30 caractères | À Description, taper Description des items en usage ⏎ |
| Capacité en enregistrements (Capacité maximale dans la version 1.0 : 250 enregistrements). | Déja inscrite |
| | Presser ⏎ pour ne rien changer |
| Numéro du lecteur de sauvegarde<br>Passage à l'étape suivante | Presser F1 pour accepter |

### 4.1.1 Saisie des attributs du 1er fichier de base

Observez l'écran de départ:




* PgUp équivaut à CTRL 9
PgDn équivaut à CTRL 3

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix de l'attribut clé à partir duquel les relations seront établies. La clé doit être de type caractère | Descendre le curseur clignotant vis-à-vis DESCRIPT en pressant [↓] Presser [F3] |
| Observation de l'affichage en haute intensité pour DESCRIPT à gauche et à droite dans les fenêtres. | |
| Choix des attributs secondaires: QUANTITE PRIX ANNEE ORIGINE EDUCUTIL ETUDUTIL | Presser les clés de curseurs* et vis-à-vis les attributs mentionnés à gauche, presser [F5] |

Observation détaillée de l'écran

```
SIMAGE        SAISIE DES ATTRIBUTS DU FICHIER        INVENTAI

1 QUANTITÉ:                    Nom du fichier: ITEMSTOC
1*DESCRIPT:
1 PRIX    :                          Clef: DESCRIPT
1 ANNEE   :
1 ORIGINE :
  NOMBUSAG:
1 EDUCUTIL:
1 ETUDUTIL:
  USAGHSEM:
  CENTRE  :
  REMARQUE:

Total= 58**

F3 clef du fichier      F6 corriger     PgUp * page précédente
F5 autres attributs Flèches déplacement PgDn *page suivante
```

Presser [F9]

* Curseurs: [↓] [↑] [→] [←]

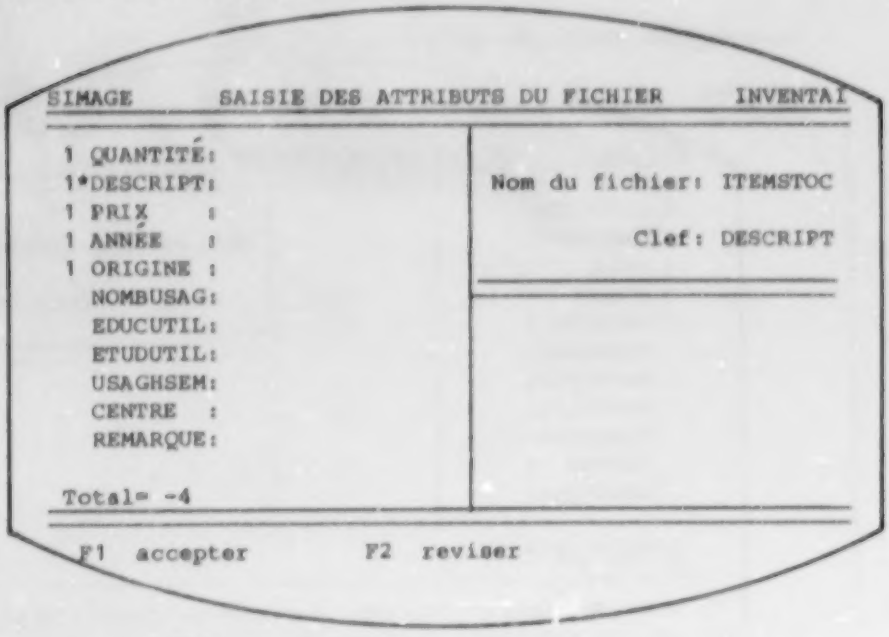
** Nombre d'octets réservés sur total maximum de 900 octets

### 4.1.2 Révision des attributs sélectionnés du 1er fichier

Expérimentons la possibilité de retour en arrière, offerte par SIMAGE, pour reviser la sélection des attributs.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Révision des attributs du 1er fichier de base | Presser [F2] |
| Annulation de 2 attributs secondaires: EDUCUTIL ETUDUTIL | Presser [F6] vis-à-vis EDUCUTIL et vis-à-vis ETUDUTIL<br>Presser [F9] pour terminer |

Voici l'écran obtenu:




Presser [F1] pour accepter.

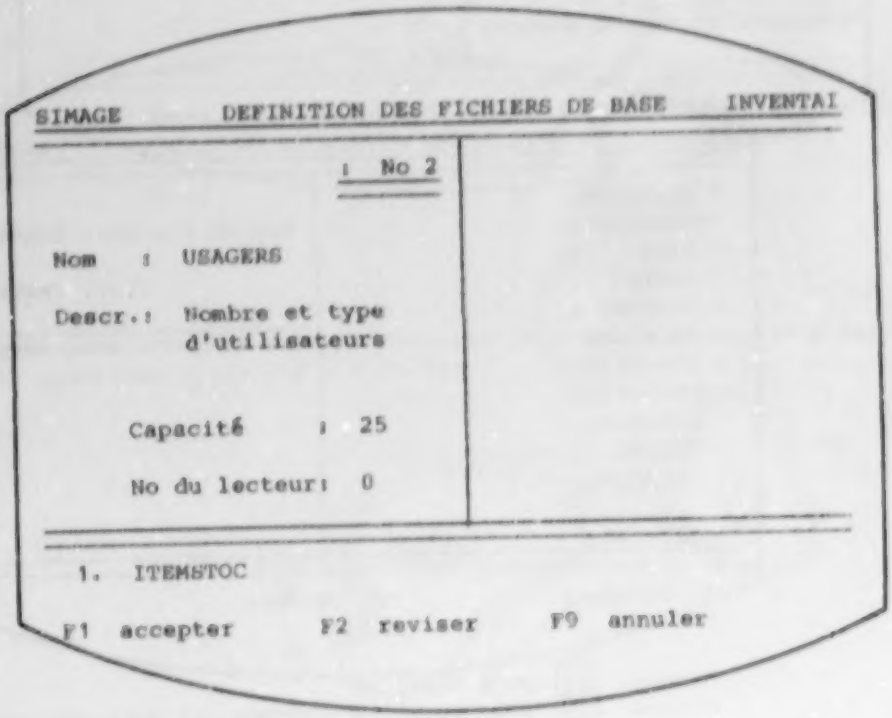
---

Note: Jusqu'à l'étape 6, vous ne devez pas éteindre l'ordinateur, Sinon vous devrez recommencer à zéro le travail.

## 4.2 Définition du 2ième fichier de base

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix du 2ième fichier de base qui servira de filière additionnelle de classement | À Nom, taper USAGERS ↵<br>À Description, taper Nombre et type d'utilisateurs ↵<br>À No du lecteur, presser ↵ |

Voici l'écran que vous observez:




Presser F1 pour accepter.

### 4.2.1 Saisie des attributs du 2ième fichier de base

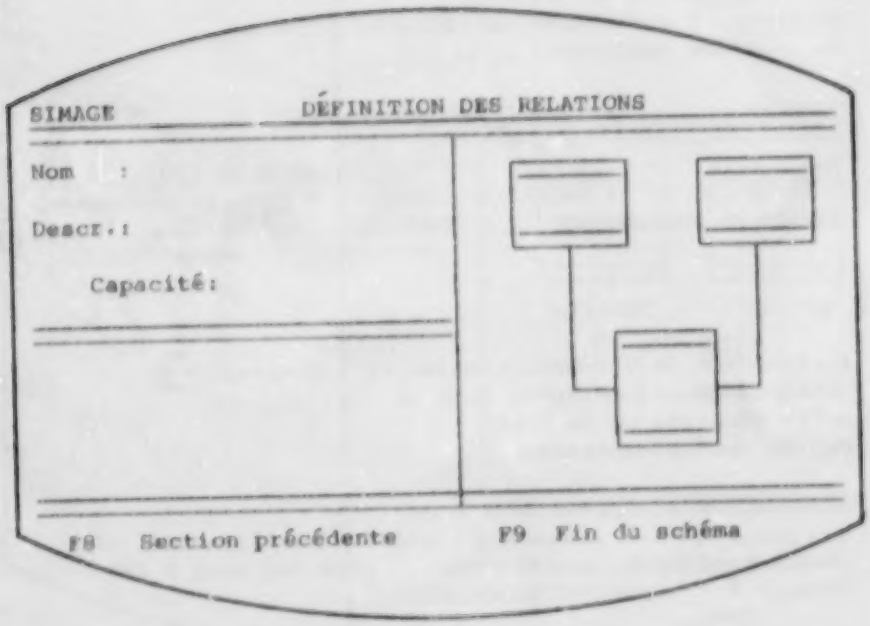
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix de l'attribut clé<br>La clé doit être de type caractère. Observation du mot CENTRE en haute intensité. | Placer le curseur à CENTRE<br><br>Presser [F3] |
| Choix des attributs secondaires | Vis-à-vis NOMBUSAG, presser [F5]<br>Vis-à-vis EDUCUTIL, presser [F5]<br>Vis-à-vis ETUDUTIL, presser [F5]<br>Vis-à-vis USAGHSEM, presser [F5]<br>Vis-à-vis REMARQUE, presser [F5]<br><br>Presser [F9] pour terminer |

Observez ce nouvel écran:

```
SIMAGE      SAISIE DES ATTRIBUTS DU FICHIER      INVENTAI

1 QUANTITÉ:
1*DESCRIPT:                  Nom du fichier: USAGERS
1 PRIX    :
1 ANNÉE   :                        Clef: CENTRE
1 ORIGINE :
1 NOMBUSAG:
1 EDUCUTIL:
1 ETUDUTIL:
1 USAGHSEM:
1*CENTRE  :
1 REMARQUE:

Total= 48

F1  accepter          F2  reviser
```

Presser [F1] pour accepter
Presser [F9] pour passer à l'étape suivante car nous avons prévu de n'avoir que 2 fichiers de base

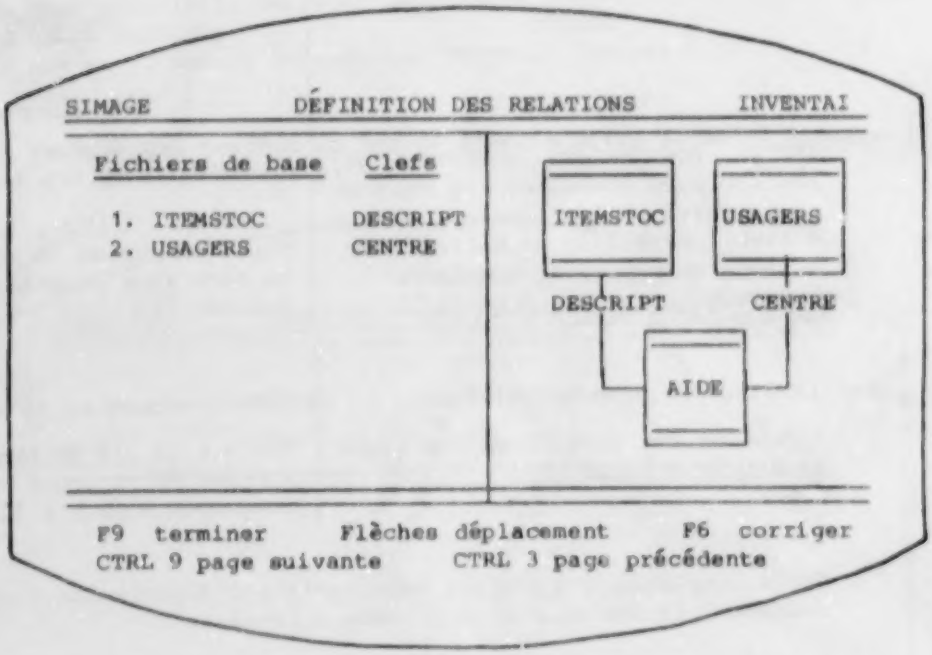
5. DÉFINITION DES RELATIONS




Comme nous avons au moins 2 fichiers de base, nous pourrons définir des relations entre ces 2 fichiers.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Identification de la relation: Choix du nom de la relation Maximum: 8 caractères (majuscules et chiffres seulement) | À Nom, taper AIDE ↵ |
| Description de la relation (Maximum de 30 caractères) | À Description, taper Décrit le bénéficiaire/l'usage ↵ |
| Acceptation de l'identification et inclusion de la relation dans la boîte réservée de la fenêtre droite (boîte centrale).<br><br>Observation attentive de l'écran<br><br>Observation de la position du curseur à 1. ITEMSTOC DESCRIPT | Presser F1 |
| Observation de la fenêtre à droite de l'écran pendant la manoeuvre suivante. | |
| Inscription du nom du 1er fichier dans la boîte gauche<br><br>Observation de la position du curseur à 2. USAGERS CENTRE | Presser F5 |
| Inscription du nom du 2ième fichier dans la boîte droite. | Presser F5 |

Vous observez l'affichage suivant:




Presser [F9] pour terminer.

Presser [F1] pour accepter.

Cette partie est mentionnée à titre de renseignement seulement. Ne faites pas les manoeuvres dans le cas présent.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| RENSEIGNEMENT | RENSEIGNEMENT |
| (NOTE: POSSIBILITÉ DE REVENIR EN ARRIÈRE pour consulter les saisies antérieures et les corriger s'il y a lieu. Cependant n'utiliser les options de suppression qu'avec prudence. | (Presser F2<br>Taper le nom de la relation dans la 1ère zone de saisie<br>Presser F5 |
| Exécution des directives inscrites au bas de l'écran.) | Choisir la clé de fonction appropriée et procéder aux modifications s'il y a lieu.) |

Voilà complétée l'opération fondamentale d'élaboration d'une base de données: la définition de la base elle-même.

La création du dictionnaire des paramètres de la base de données INVENTAI est maintenant terminée. Nous allons sauvegarder ce dictionnaire sur disquette.

Pressons F9 (fin du schéma).
Observons les messages à l'écran tout en attendant.

Le fichier a été enregistré sous le nom INVENTAI.ROT et sa taille est fixe.

Nous expliquerons plus loin à l'étape 10 comment transférer ces fichiers sur une autre disquette réservée à la sauvegarde de la banque de données.

| À cette étape, vous pourriez interrompre votre travail en pressant F9 |
|---|

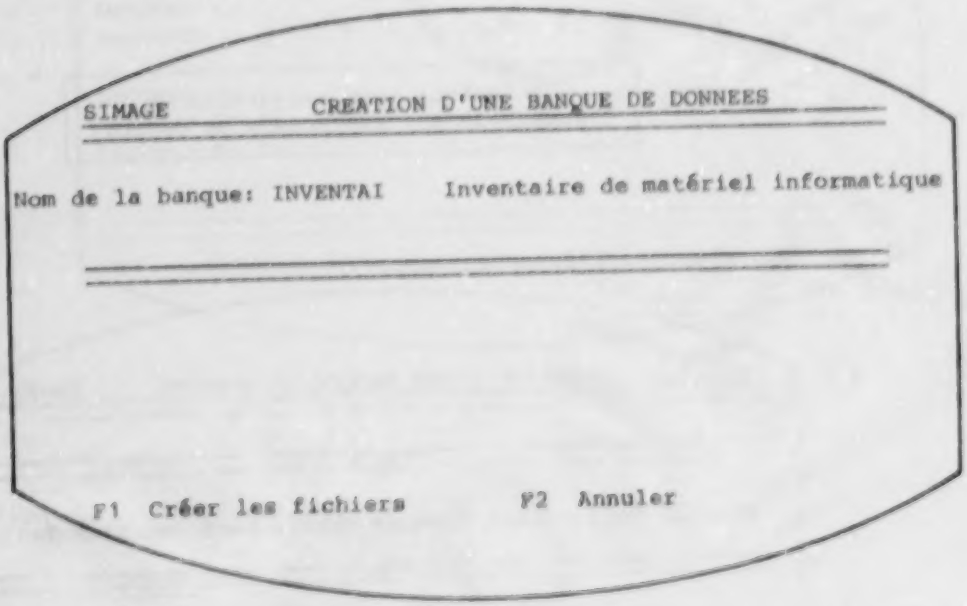
Dans notre cas, passons à l'étape suivante: CRÉATION DES FICHIERS.

| IMPORTANT: | À ce moment vous pourriez décider de modifier le dictionnaire. La procédure est expliquée à l'étape 11. Sinon passez à l'étape 6 immédiatement. |
|---|---|

## 6. CRÉATION DES FICHIERS

Au menu principal, déplacer le curseur clignotant et choisir CRÉATION DES FICHIERS.
Le nom de la banque en création INVENTAI apparaît.
Presser [←┘]

La fenêtre des touches au bas de l'écran offre 3 choix. Pressez [F1]
L'écran suivant apparaît:




Si les opérations antérieures ont été effectuées et réussies tel que demandé, nous allons poursuivre le travail en pressant [F1].

La procédure de création de fichiers se déroule d'elle-même automatiquement sans avoir besoin d'intervenir. Observez les affichages successifs décrivant les détails de la création.

Le signal sonore avertit que la procédure est terminée.

Il est possible de calculer d'avance l'espace en octets que prendra le fichier sur disquette.

| L'animateur vous projettera un transparent qui expliquera ce calcul. |
|---|

*

Vous observez l'écran suivant:

*Transparent page 149

Après l'affichage FIN DE LA CRÉATION DES FICHIERS, pressez [F9] . Le sommaire suivant apparaît:

SIMAGE SOMMAIRE DE LA CREATION INVENTAI

| | Fichiers | Taille | Relations | Taille | Taille totale |
|---|---|---|---|---|---|
| Lecteur central: | 2 | 4480 | 1 | 2048 | 6528 |
| Lecteur No 1: | | | | | |
| Lecteur No 2: | | | | | |
| Lecteur No 3: | | | | | |

F9 retour au menu

IMPORTANT

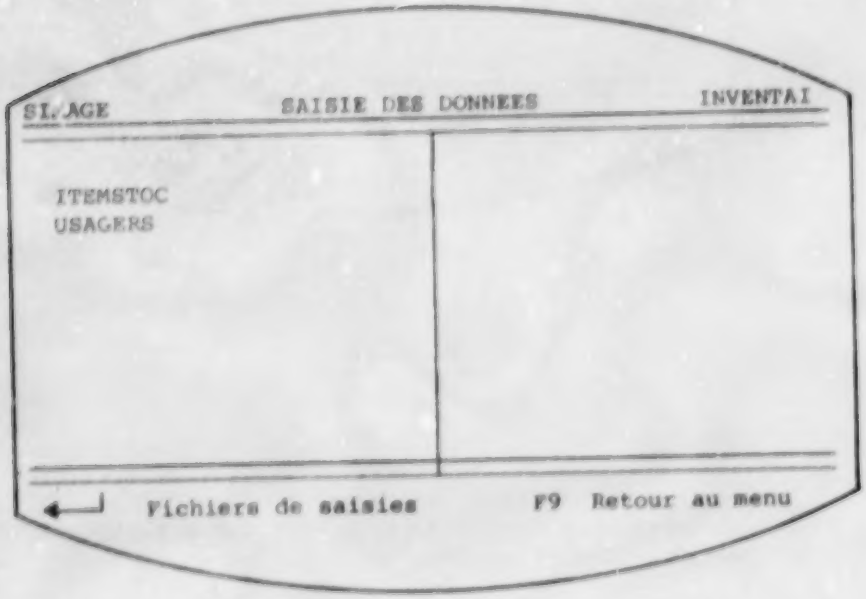
Les noms des fichiers de base ont comme suffixe .B## où ## remplace un nombre. Le dictionnaire (.ROT) comporte une copie identique à lui-même dont le suffixe est .SAV

# 7. SAISIE DES DONNÉES

## 7.1 Saisie des données pour les fichiers de base

Au menu principal, choisir SAISIE DES DONNÉES. Pressez [←┘]. Le nom INVENTAI s'affiche. Comme nous travaillons avec cette banque, il faut presser [←┘]. (Si on devait utiliser une autre banque, il faudrait taper le nom correspondant). Comme choix suivant, presser [F1]. Attendre quelques instants. Presser [F1] à nouveau.

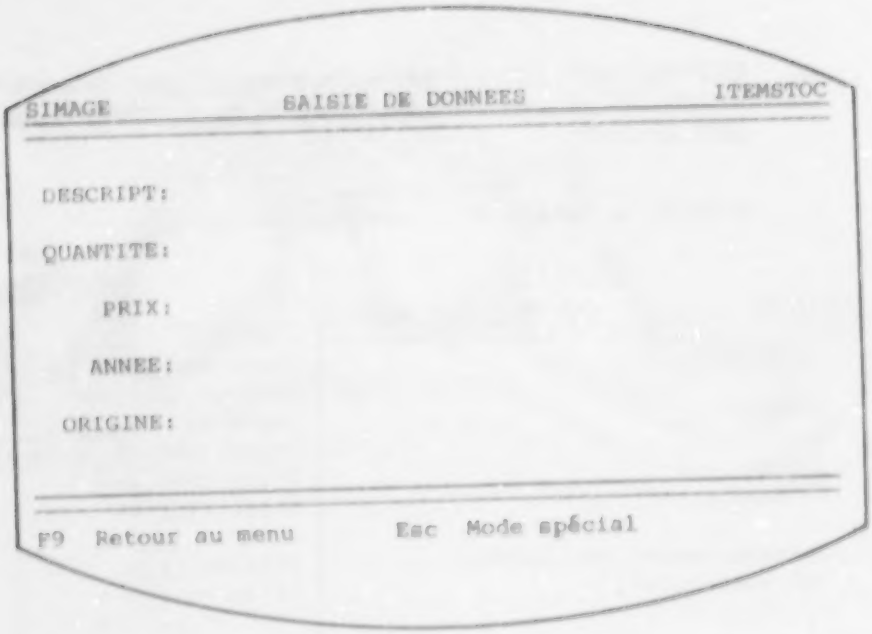
L'écran suivant apparaît:




Avec le curseur [↓] ou [espacement], il est possible de repérer le fichier à compléter, ici ITEMSTOC. Presser [←┘].

Si le fichier n'était pas sur le disque de travail du lecteur A, un message d'erreur l'indiquerait. (Il est important de s'assurer au départ que la disquette de travail contient les fichiers de base requis pour la saisie).

Un modèle d'écran de saisie apparaît:




2 modes sont offerts:

MODE NORMAL : (par défaut) Entrée et correction des enregistrements des diverses données.

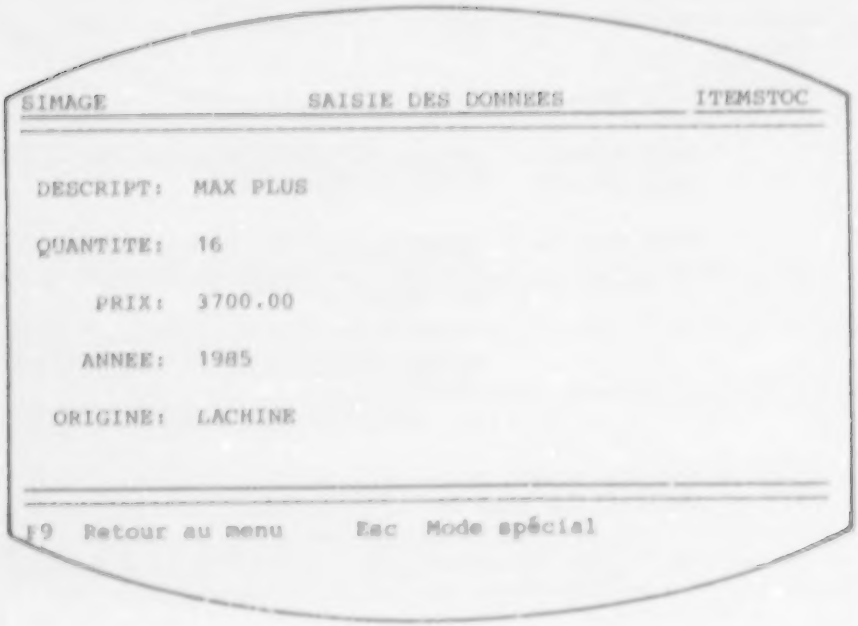
MODE SPÉCIAL: Consultation des enregistrements déjà faits pour décider de les corriger ou pour retrouver où l'on est rendu.
Cependant il faut revenir en mode normal pour entrer ou modifier des données dans les zones de saisie.

## MODE NORMAL

Il faut taper les informations requises pour chaque zone de saisie et valider chaque fois en pressant [↵] même si on doit laisser une zone en blanc.

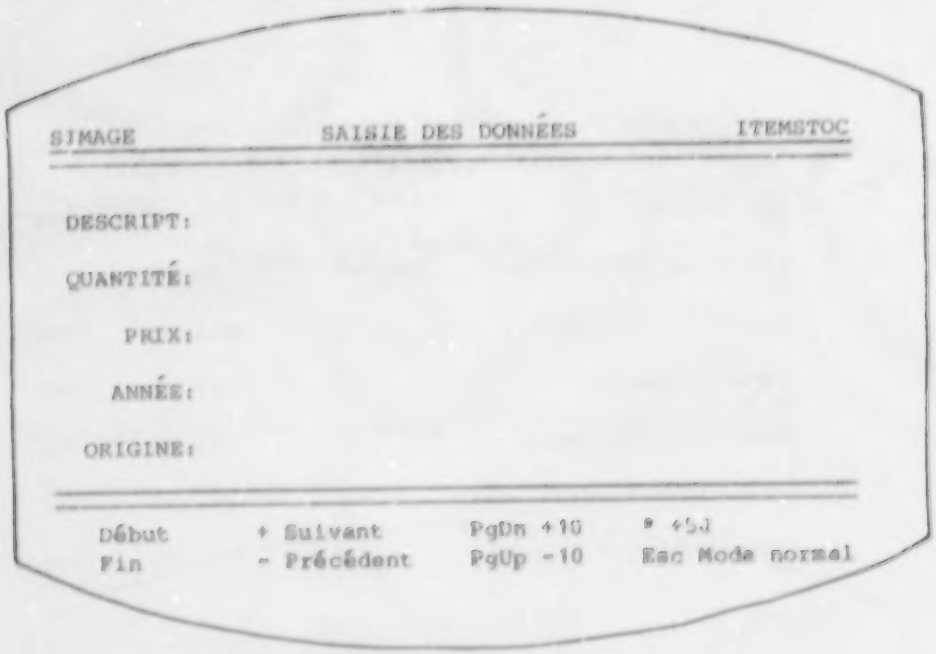
Exemple de saisie d'en enregistrement:

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| DESCRIPT: | Taper MAX PLUS [↵] |
| | Presser [F1] pour continuer |
| QUANTITE: | Taper 16 [↵] |
| PRIX: | Taper 3700.00 [↵] |
| ANNEE: | Taper 1985 [↵] |
| ORIGINE: | Taper LACHINE |
| Enregistrement des données | Presser [F1] |
| (Si annulation) | (Presser [F2] ) |



## ESSAI DU MODE SPÉCIAL

À partir de l'écran SAISIE DES DONNÉES, presser [ESC] pour y accéder.




Ce mode permet de consulter les enregistrements déjà créés.

IMPORTANT

Pour effectuer des changements, il faut revenir au mode normal en pressant [ESC]. Faites l'essai suivant:

À Nom, on tape le nom de l'attribut clé de l'enregistrement à vérifier. Taper MAX PLUS [↵]. Si tout est correct, pressez [F9]. Si vous désirez faire des changements, utilisez les touches indiquées au bas de l'écran ( [F5] Modifier [F6] Supprimer).

Il faut taper les données de chaque enregistrement en procédant comme à la page 82.

Voici les autres données pour le fichier ITEMSTOC**:

| DESCRIPT | QUANTITÉ | PRIX | ANNÉE | ORIGINE |
|---|---|---|---|---|
| MAX STANDARD | 32 | 2650.00 | 1984 | Pointe Claire |
| PROGICIEL SIMAGE | 5 | 700.00 | 1985 | Montréal |
| TABLETTE GRAPHIQUE | 2 | 1250.00 | 1984 | Laval |
| TABLE TRAÇANTE | 2 | 1600.00 | 1983 | Toronto |
| PROGICIEL MULTIPLAN | 3 | 400.00 | 1983 | Chicoutimi |
| PROGITEXTE PROFESSIONNEL | 12 | 450.00 | 1985 | Montréal |
| SYSTÈME-AUTEUR EDULOGIC | 12 | 575.00 | 1984 | Ste-Thérèse |

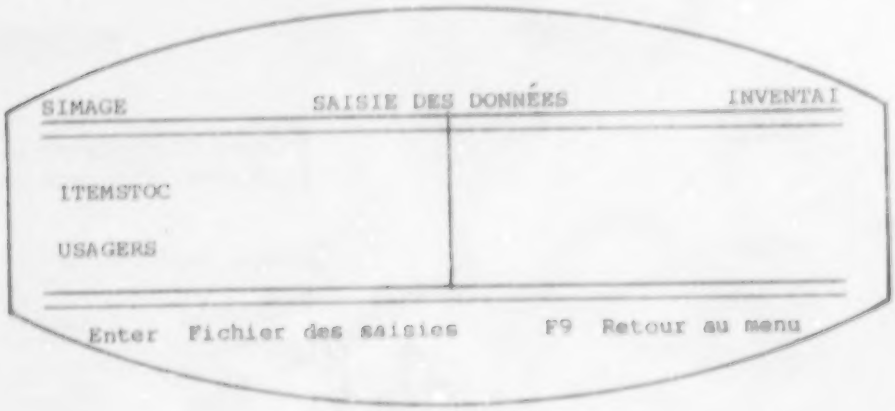
** Note: Dans le cas où la 1ère zone de saisie (zone de la clé) aurait déjà été utilisée, le système affiche en bas les options [F5] (modifier) [F6] (supprimer) [F9] (annuler).

Il faut continuer à entrer les données jusqu'à la dernière, de manière à avoir effectué tous les enregistrements. Presser [F1] pour sauvegarder chaque enregistrement.

Presser [F9] pour passer à l'entrée des données du 2ième fichier.

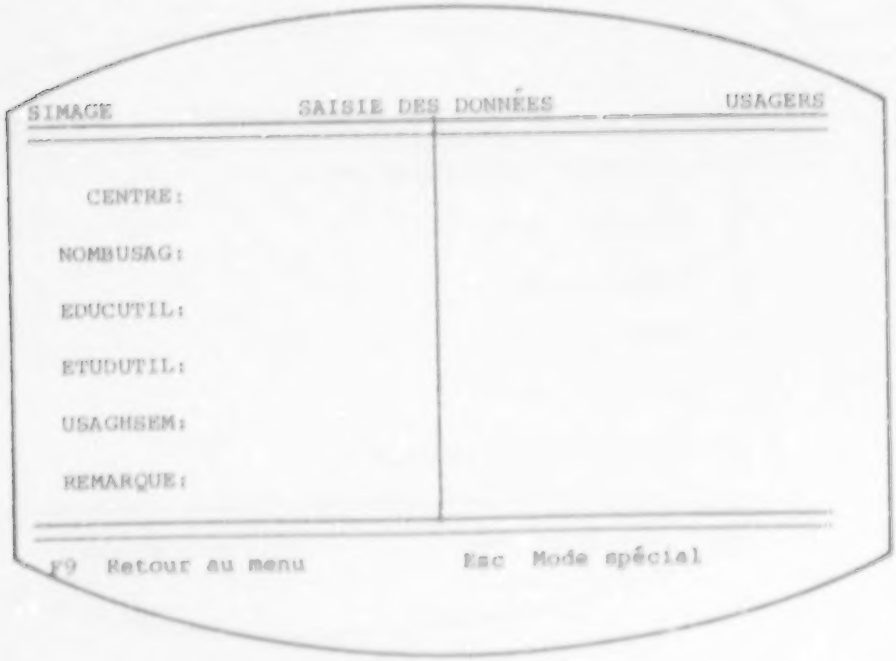
## ENTREE DES DONNEES DU 2ième FICHIER DE BASE

Toujours en mode normal, il faut maintemant entrer les données du 2ième fichier de base USAGERS. L'écran suivant apparaît:




Descendre le curseur vis-à-vis USAGERS. Presser [↵].

L'écran suivant apparaît:



Il faut taper les informations pour chaque zone de saisie et valider chaque fois avec ↵.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| CENTRE: | Taper POLYVALENTE PAQUIN<br>Presser F1 pour continuer |
| NOMBUSAG: | Taper 430 ↵ |
| EDUCUTIL: | Taper 60 ↵ |
| ETUDUTIL: | Taper 370 ↵ |
| USAGHSEM: | Taper 45 ↵ |
| REMARQUE: | Taper PROGRAM/GESTION ↵ |
| Enregistrement des données<br>(Si annulation) | Presser F1<br>(Presser F2) |

SIMAGE SAISIE DES DONNÉES USAGERS

CENTRE: POLYVALENTE PAQUIN

NOMBUSAG: 430

EDUCUTIL: 60

ETUDUTIL: 370

USAGHSEM: 45

REMARQUE: PROGRAM/GESTION

F9 Retour au menu Esc Mode spécial

En procédant comme à la page 86, voici les autres données du 2ième fichier de base qu'il faut entrer:

| CENTRE | NOMBUSAG | EDUCUTIL | ETUDUTIL | USAGHSEM | REMARQUE |
|---|---|---|---|---|---|
| ÉCOLE MOREL | 200 | 20 | 180 | 20 | ENSEIGNEMENT/ SIMULAT |
| CENTRE ADMIN. ROUYN | 15 | 15 | 0 | 30 | GESTION |
| PAVILLON AUTOMOBILE | 45 | 5 | 40 | 15 | CONCEPTION PAR ORDIN. |
| ÉCOLE DES MÉTIERS | 48 | 8 | 40 | 20 | ENSEIGNEMENT |
| BUREAU DU PERSONNEL | 10 | 3 | 0 | 20 | GESTION |
| ÉCOLE COMMERCIALE | 240 | 20 | 220 | 45 | ENSEIGNEMENT/ GESTION |
| CENTRE D'A.P.O. | 72 | 72 | 0 | 50 | SUPPORT À L'ENSEIGN. |

Ne pas oublier de presser [F1] pour sauvergarder chaque enregistrement.

---

Presser [F9] à 2 reprises pour retourner au menu principal.

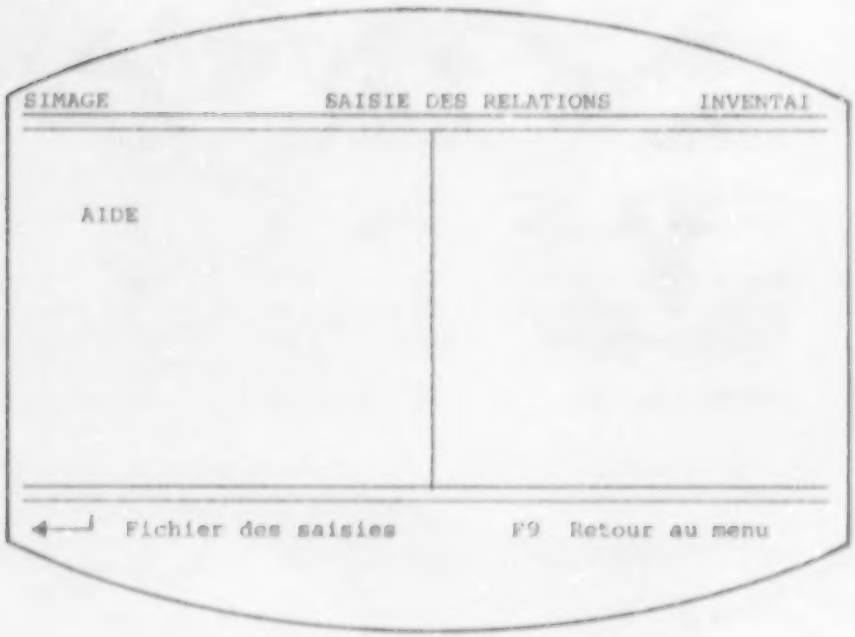
Le menu principal doit indiquer en haute intensité

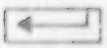
SAISIE DES DONNÉES. Presser↵Vis-à-vis INVENTAI presser [↵]. Presser [F1]. Attendre l'affichage.

Presser alors [F2] pour passer à l'étape suivante "Relations".

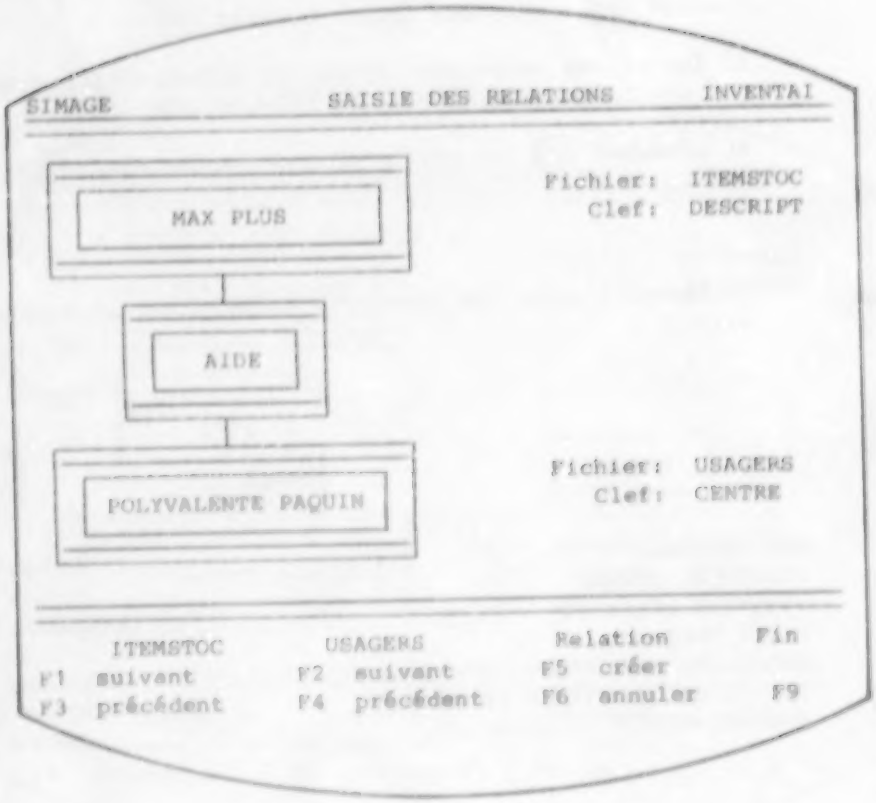
## 7.2 Saisie des données pour les fichiers "relations"

Observer l'écran SAISIE DES RELATIONS:




Pressez 

Voici l'écran de référence qui apparaît:




Comme cette relation est valide ou exacte, nous allons l'accepter et la créer en pressant F5 . Observer que les 2 lignes verticales des liens clignotent.

Pour créer la prochaine relation, procéder comme suit:

Presser [F1] . Presser [F2] . Presser [F5] .

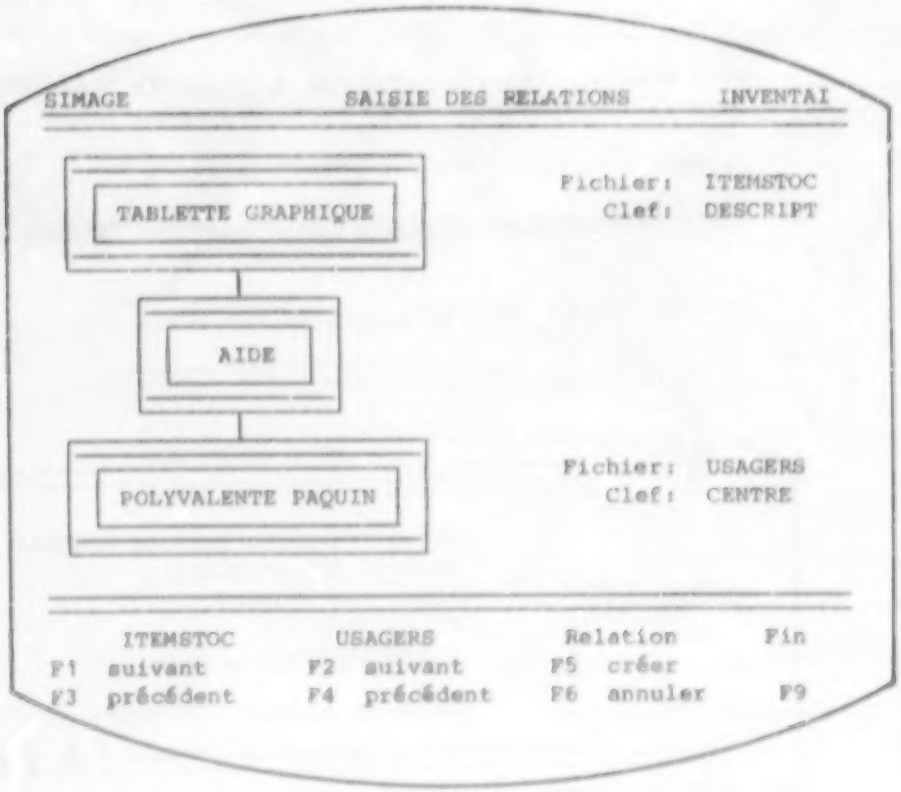
Si les lignes verticales entre les boîtes sont pleines et si les 2 petites boîtes clignotent, la relation est créée.

En pressant [F6] on annule un choix antérieur.

Continuer à créer les relations suivant les correspondances suivantes:

| ITEMSTOC | AIDE | CENTRE |
|---|---|---|
| MAX STANDARD | | ÉCOLE MOREL |
| PROGICIEL SIMAGE | | CENTRE ADMIN. ROUYN |
| TABLETTE GRAPHIQUE | | PAVILLON AUTOMOBILE |
| TABLE TRAÇANTE | | ÉCOLE DES MÉTIERS |
| PROGICIEL MULTIPLAN | | BUREAU DU PERSONNEL |
| PROGICIEL PROGITEXTE PROFES. | | ÉCOLE COMMERCIALE |
| SYSTÈME-AUTEUR EDULOGIC | | CENTRE D'A.P.O. |

Voici un affichage qui montre une relation non valide ou inexistante. La relation n'est pas celle que l'on a créée précédemment. Observer que les lignes verticales ne clignotent pas.




Pour terminer, presser F9

Presser F9 à nouveau pour retourner au menu principal.

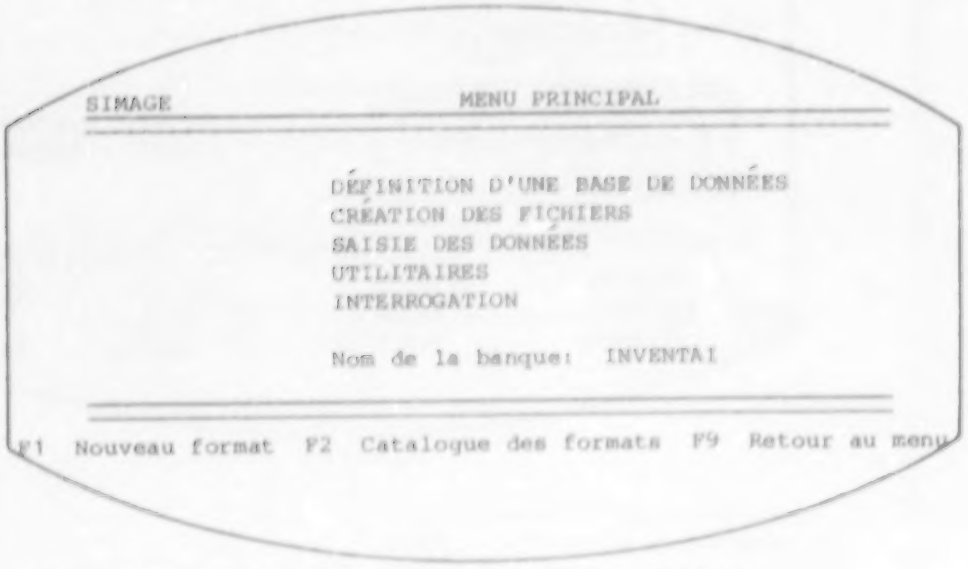
## 6. INTERROGATION DE LA BANQUE DE DONNÉES

Avec SIMAGE, l'interrogation se fait par le biais d'un format de rapport dont les paramètres sont très spécifiques.

Au menu principal, choisir INTERROGATION. [↵]

Comme la banque est INVENTAI, presser [↵]. Presser [F1].

L'écran suivant apparaît:




La fenêtre des touches indique à l'usager 2 choix:

[F2] Pour consulter un catalogue de formats créés antérieurement, afin de choisir et d'employer un format déjà défini. Ce n'est pas le cas ici.

[F1] Pour définir un format nouveau destiné à un fichier particulier. C'est la tâche qui nous revient ici.

Presser [F1]

Voici l'ensemble des paramètres parmi lesquels il faudra choisir les caractéristiques du format:

Paramètres d'un format de rapport

8.1 Nom du fichier à interroger

8.2 Choix des attributs en 3 groupes:

- 8.2.1 Attributs inclus dans le fichier
- 8.2.2 Attributs à valeurs contraintes
- 8.2.3 Attributs pour l'index du tri

8.3 Ordre du tri (croissant, décroissant)

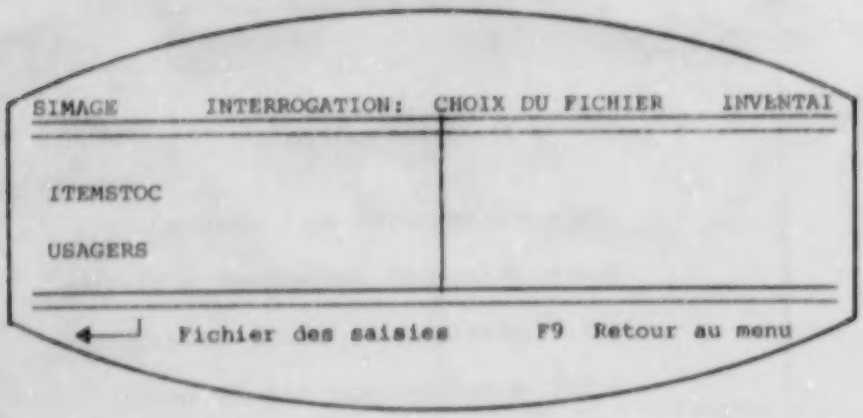
8.4 Valeurs des contraintes (opérateurs et liens)

8.5 Types de rapport

- 8.5.1 En colonnes
  - 8.5.1.1 Format standard implicite (sans titre, conforme au dictionnaire)
  - 8.5.1.2 Format sur mesure à définir (titre, ordre séquentiel, entêtes)
- 8.5.2 En étiquettes

## 8.1 Choix du fichier à interroger (par son nom)

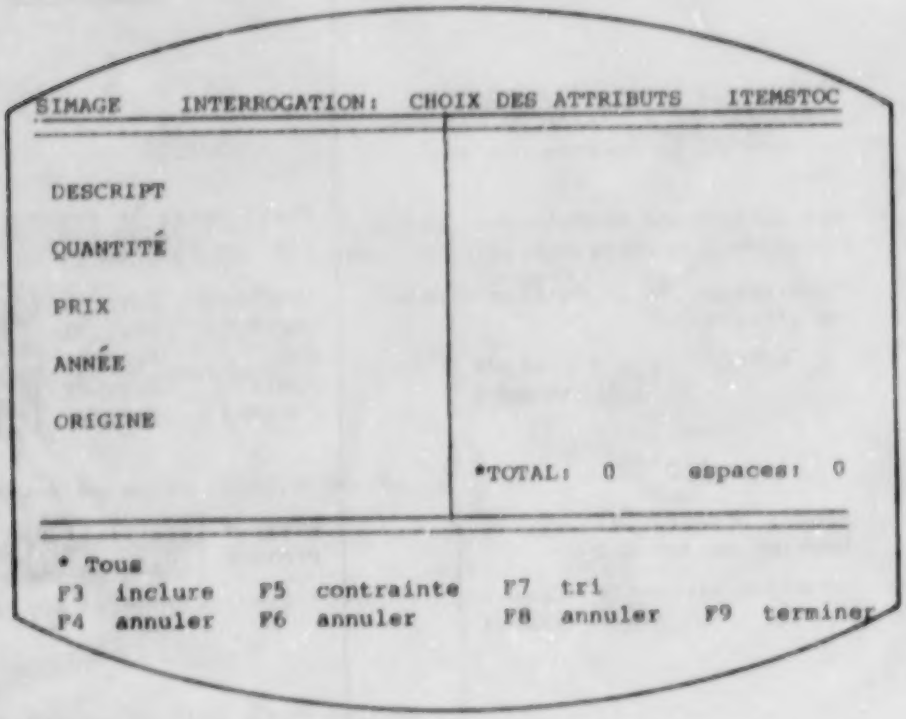
Observer la page écran:




| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix du fichier | Positionner le curseur devant ITEMSTOC. Presser [↵] (Pour déplacer le curseur, utiliser les flèches ou la barre d'espacement) |
| Besoin d'aide?<br>Retour à la démarche | Presser [SHIFT] [F10]<br>Presser [SHIFT] [F10] à nouveau |

## 8.2 Choix des attributs pour le rapport

Observer la page écran:



## 6.2.1 Choix d'un (ou des) attribut(s) à inclure dans le rapport

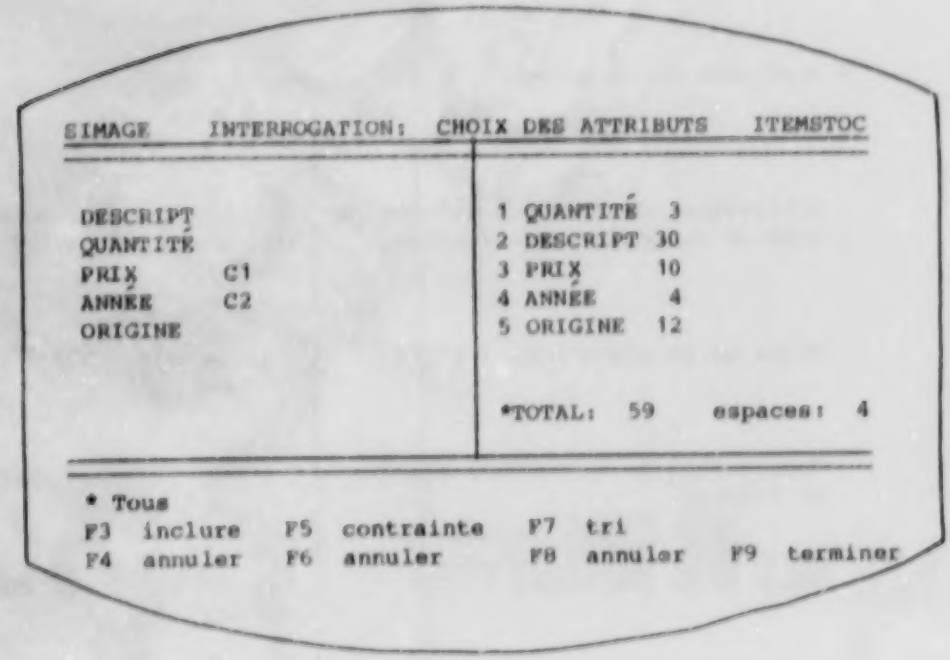
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix de l'ordre séquentiel de présentation à l'aide de la 1ère colonne de la fenêtre des touches. | Positionner le curseur vis-à-vis les attributs suivants: |
| Observation de la fenêtre droite de l'écran. | DESCRIPT Presser [F3]<br>QUANTITÉ Presser [F3]<br>PRIX Presser [F3]<br>ANNÉE Presser [F3]<br>ORIGINE Presser [F3] |
| Besoin d'aide?<br>Reprise du travail | Presser [SHIFT] [F10]<br>Presser [SHIFT] [F10] à nouveau |
| (Note: Choix de tous les attributs lorsque nécessaire: Presser *) | (Note: Pour annuler le choix de tous les attributs, presser à nouveau *) |

### 8.2.2 Choix des attributs à valeurs contraintes

Les contraintes sont les indices ou les données sur lesquelles portent l'interrogation de la banque.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de la 2ième colonne de clés de la fenêtre des touches. | Positionner le curseur vis à-vis les attributs choisis ci-après. |
| Choix de la contrainte 1 (C1) | Curseur vis-à-vis PRIX<br>Presser [F5] |
| Observation de la fenêtre gauche de l'écran. | |
| Choix de la contrainte 2 (C2) | Curseur vis-à-vis ANNÉE<br>Presser [F5] |
| Observation de la fenêtre gauche de la page-écran. | |
| Notez bien<br>Maximum de contraintes limité à 5<br>L'ordre 1, 2 du choix des contraintes n'influence pas le résultat final.<br>Si l'on n'indique pas d'ordre, tous les attributs serviront de contrainte mais le temps de traitement sera plus long. | |

Voici l'affichage obtenu après le choix des attributs et des contraintes du format du rapport:

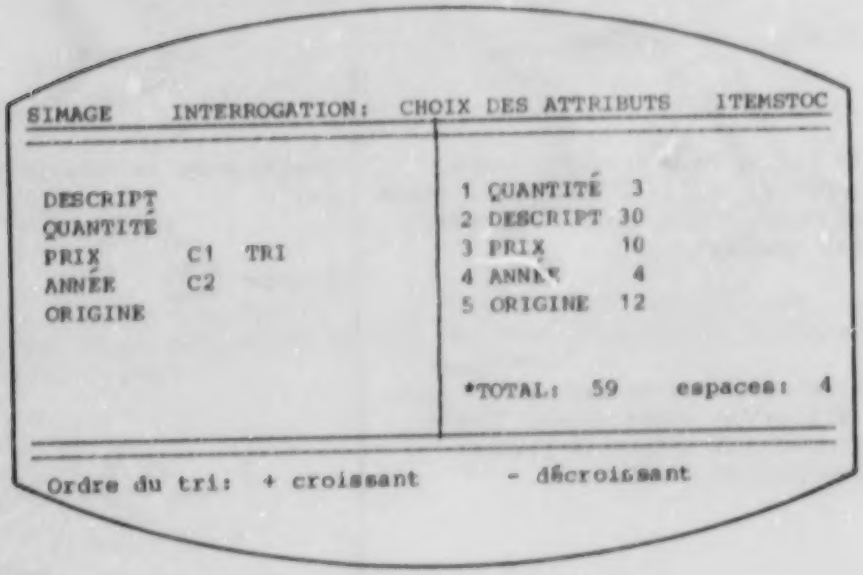



Passons à l'étape suivante.

### 8.2.3 Choix des attributs pour indexer le tri

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Sélection de l'attribut comme index du tri (à l'aide de la 3ième colonne de touches de la fenêtre des touches). | Positionner le curseur face à PRIX<br><br>Presser [F7] |
| Si l'on n'indique pas un attribut particulier comme index, SIMAGE choisit par défaut le premier attribut du rapport. | |
| Besoin d'aide?<br>Retour à la tâche | Presser [SHIFT] [F10]<br>Presser [SHIFT] [F10] à nouveau |
| Sélection complète des attributs terminée. | Presser [F9] |

Observez l'affichage obtenu:



## 8.3 Ordre du tri à effectuer

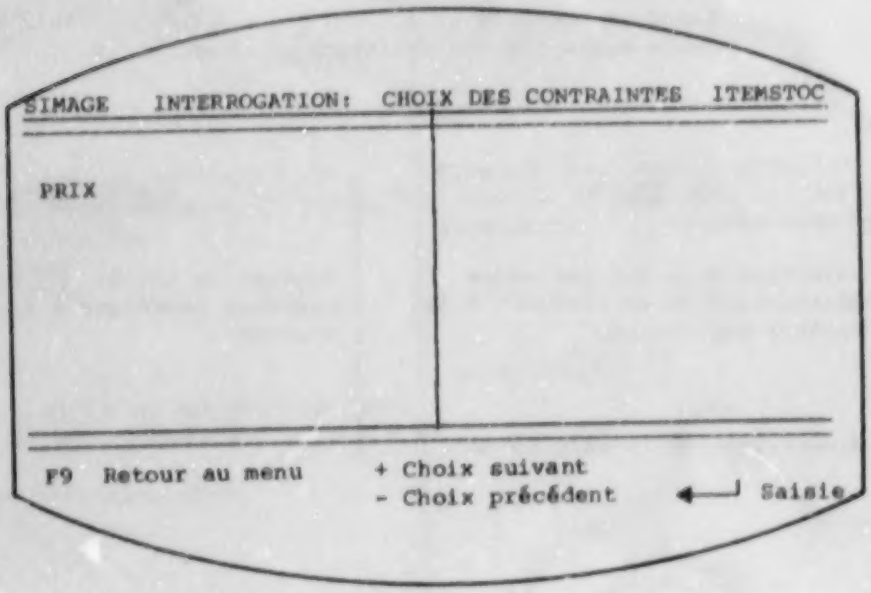
Lorsque, par défaut, l'attribut pour indexer le tri est le 1er, le tri se fera implicitement par ordre croissant.

Quand on spécifie un attribut comme index, SIMAGE offre le choix entre l'ordre croissant ou décroissant.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Sélection d'un tri par ordre décroissant en se référant à la fenêtre des touches | Presser la touche [-] de la tablette numérique à droite du clavier |
| Observation de la page écran | |

## 8.4 Valeurs des contraintes

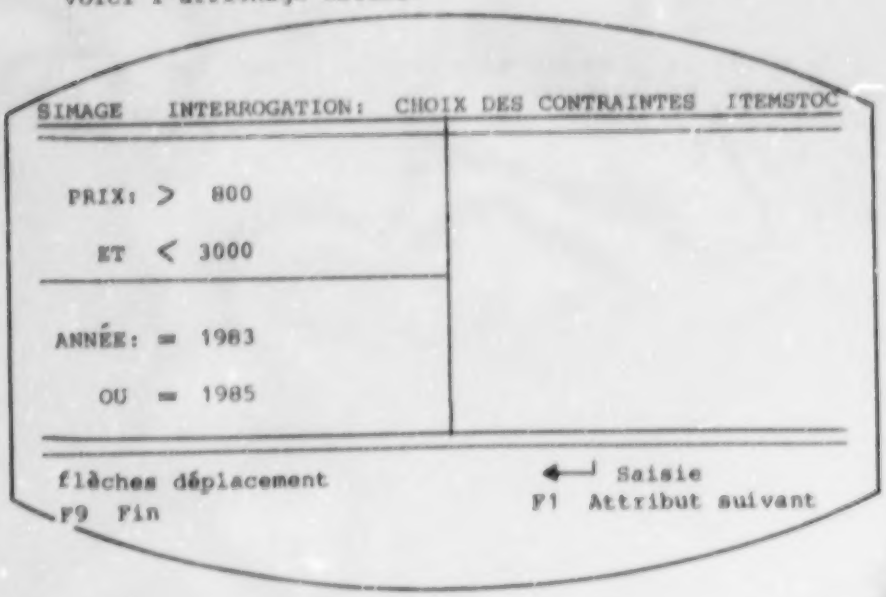
L'affichage suivant apparaît:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Définition d'une contrainte | |
| Lecture du nom de l'attribut affiché PRIX: | |
| Indication de la 1re condition: saisie de l'opérateur à droite du nom de l'attribut. | Presser [espacement] pour varier le choix d'opérateurs et choisir finalement >. Valider avec [↵] |
| Écriture de la valeur dans la zone à droite de l'opérateur<br>Maximum: 20 caractères | Taper 800 [↵] |
| Acceptation de la condition ET | Presser [↵]<br>Presser [espacement] pour choisir l'opérateur <.<br>Presser [↵] |
| Écriture de la valeur dans la zone à droite de l'opérateur | Taper 3000 [↵]<br>Presser [F1] pour accepter |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Indication de la 2ième condition | |
| Lecture du nom de l'attribut affiché ANNÉE: | |
| Saisie de l'opérateur à droite du nom de l'attribut | Presser espacement pour choisir l'opérateur = Valider avec ↵ |
| Écriture de la valeur dans la zone à droite de l'opérateur = | Taper 1983 ↵ |
| Acceptation de la condition OU Choix de l'opérateur = | Presser ↵ Presser espacement pour obtenir Taper 1985. |
| Opération terminée | Presser F1 Presser F9 |

Voici l'affichage obtenu:



## 8.5 Types de rapport

Nous avons le choix entre 2 présentations soit en colonnes, soit sous le format étiquettes postales.

Choissons le type à colonnes en pressant F1. Impossible de changer ce choix par après .
(Pour créer le format "étiquettes" il faudrait sauter ce qui suit et passer directement à l'étape 8.5.2 de la page 114

### 8.5.1 Rapport en colonnes

#### 8.5.1.1 Format standard implicite

À TITRE DE RENSEIGNEMENT SEULEMENT

Le format standard ne vous permet pas de contrôler les paramètres. De ce fait, il vous permet de définir rapidement un format de rapport.

Le choix du type de format vient juste après le choix du type de rapport et se fait de la même manière. La fenêtre des touches vous indique:

F1 Mise en page F2 Format standard

Assurez-vous ici aussi de faire le bon choix car il ne sera pas possible de revenir en arrière.

Ce type de format élimine les trois écrans de saisie de mise en page. De façon implicite, ces rapports n'ont pas de titre; les enregistrements sont numérotés. Les zones d'affichage sont séparées par un espace; les entêtes des colonnes sont les noms des attributs; les longueurs d'affichage des valeurs sont les longueurs de saisie définies dans le dictionnaire.

Après avoir appuyé sur F9 , le rapport s'affiche à l'écran. Si la largeur d'affichage dépasse la largeur de l'écran, la fenêtre des touches vous indiquera que vous pouvez changer de fenêtre au moyen des flèches de curseur (le nombre maximum de fenêtres horizontales est 8). Un maximum de 20 enregistrements s'affichent sur chaque page. Le numéro de page est indiqué au coin supérieur droit.

Consultons les paramètres du rapport standard implicite:

Presser [F9] pour observer l'affichage suivant et le comparer avec le format particulier que nous allons créer en 8.5.1.2.

Observer le numéro de page à droite.

Maximum de fenêtres horizontales: 8 (changement à l'aide des curseurs [→] ou [←]).

Maximum d'enregistrements par page: 20 (changement avec [↓] ou [↑]).

Pour terminer la consultation du rapport standard, presser [F9].

Il est alors possible de cataloguer ce format.
Nous le ferons à l'étape 9.

* * * * * *

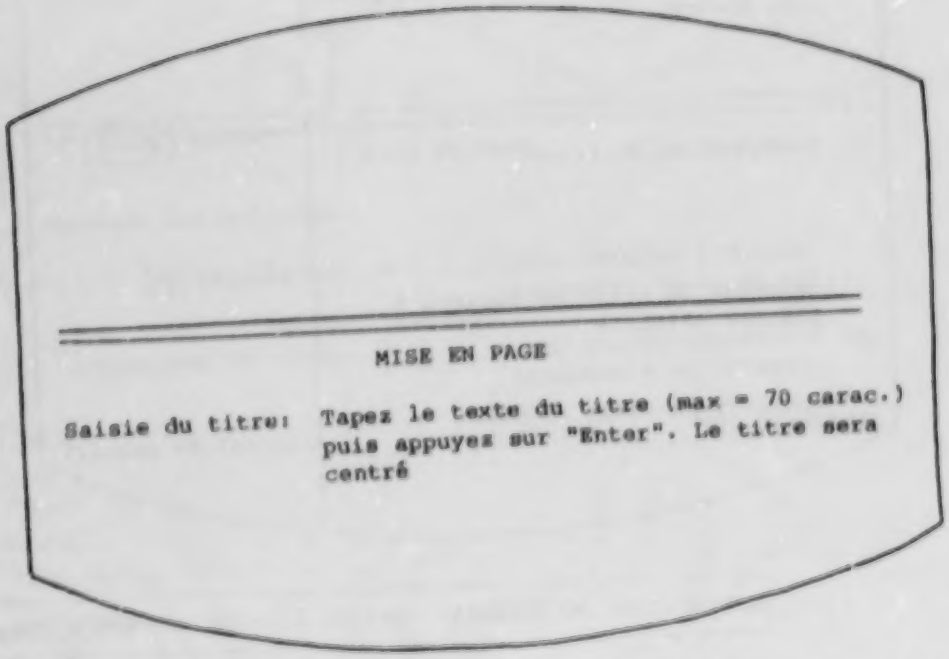
Après cette consultation du rapport standard implicite, revenons à la démarche que nous avons tracée au départ.

Nous allons choisir un format sur mesure pour faire une mise en page personnalisée.

Presser [F1]. Impossible de changer ce choix par après.

8.5.1.2 Format sur mesure à définir

Observer l'écran obtenu:




Nous allons déterminer les paramètres du format sur mesure suivant les paramètres annoncé a à la page 93, pour le paragraphe actuel 8.5.1.2.

o Saisie du titre du rapport

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| | Tapez: Répartition du matériel 1983-85 / ORDRE DEC 800 < PRIX < 3000 |
| Écriture du titre | |
| Maximum: 70 caractères, y compris les blancs | |
| Acceptation du titre | Presser [←┘] |
| Centrage du titre et passage à l'étape suivante | Presser [F1] |
| Observer le titre obtenu: | |

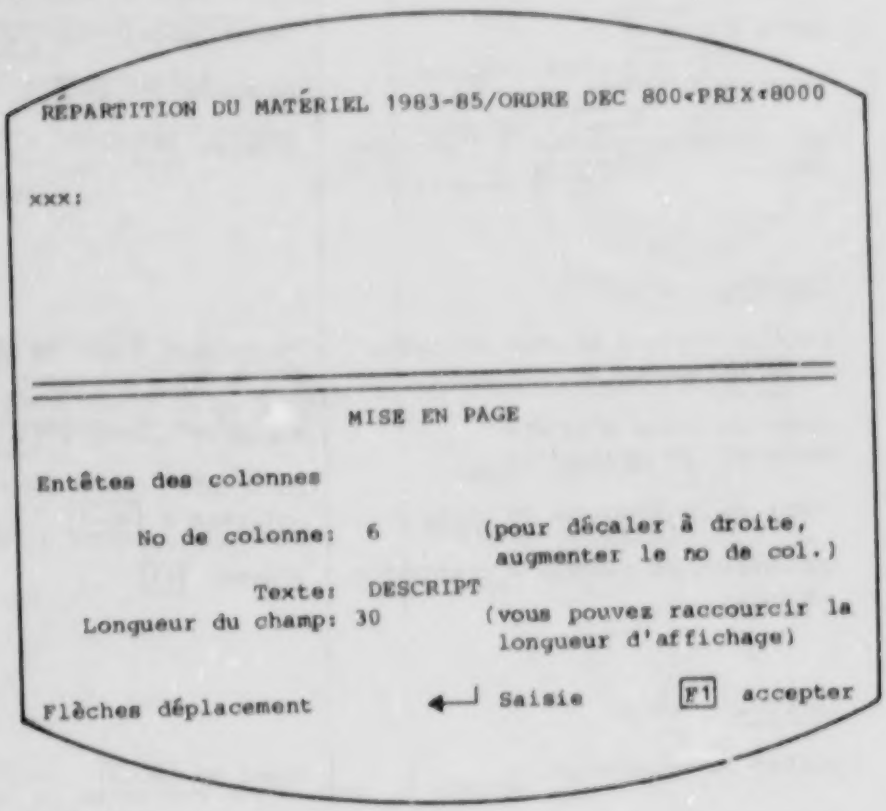
RÉPARTITION DU MATÉRIEL 1983-85 / ORDRE DEC 800 < PRIX <8000

o Numérotation des enregistrements du rapport

Cette numération automatique est au choix de l'usager. Ici pressons [F1] pour l'expérimenter. Possibilité de 5 espaces réservés à chaque numéro séquentiel.

o Entête des colonnes du rapport

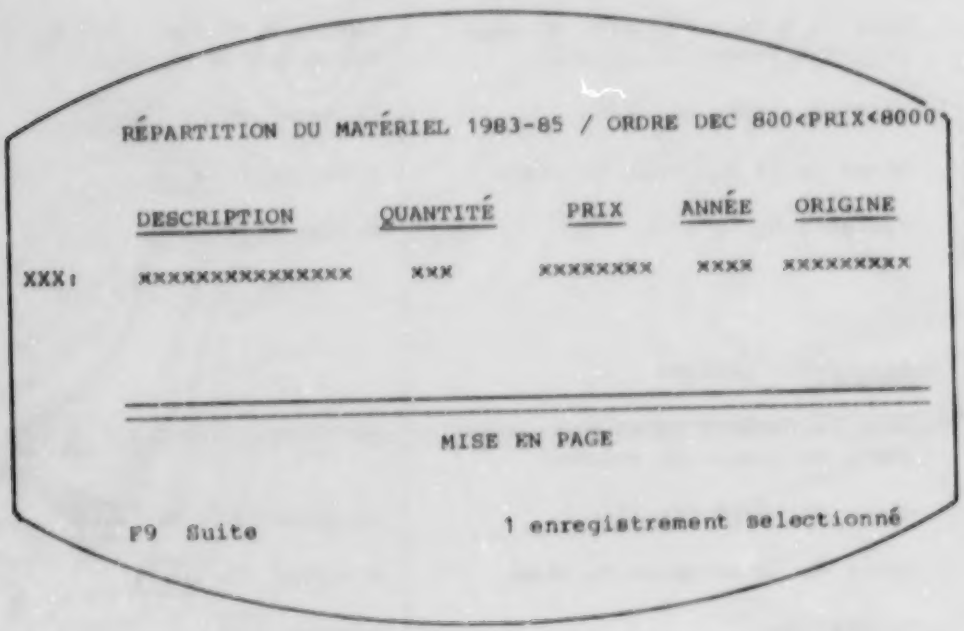
Observer l'affichage actuel:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Attribut: DESCRIPT | |
| Numéro de colonne | Taper 8. — Descendre le curseur |
| Texte d'entête | Taper DESCRIPTION ↵ |
| Longueur du champ | Accepter 30 ↵ |
| Validation et passage à l'attribut suivant. | Presser F1 |
| Attribut: QUANTITÉ | |
| Dans la fenêtre de mise en page: choix du numéro de colonne; | Au curseur taper 38 ↵ Descendre le curseur |
| Choix du texte d'entête Maximum: 40 caractères | Accepter QUANTITÉ ↵ |
| Choix de la longueur du champ | Accepter 3 ↵ |
| Validation et passage à l'attribut suivant. | Presser F1 |
| Attribut: PRIX | |
| Numéro de colonne | Taper 49 ↵ |
| Texte d'entête | Taper PRIX ↵ |
| Longueur du champ | Accepter 10 ↵ |
| Validation finale | Presser F1 |
| Attente et observation des messages affichés. | |

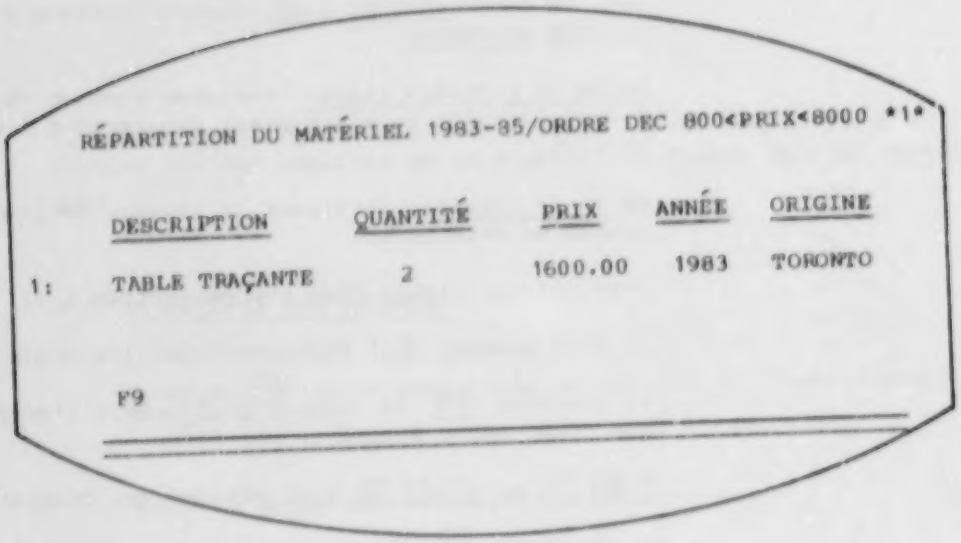
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| **Attribut:** ANNÉE | |
| Dans la fenêtre de mise en page: choix du numéro de colonne | Au curseur taper 61 [↵] Descendre le curseur |
| Choix de texte d'entête | Accepter ANNÉE [↵] |
| Choix de la longueur du champ | Accepter 4 [↵] |
| Validation | Presser [F1] |
| **Attribut:** ORIGINE | |
| Dans la fenêtre de mise en page: choix du numéro de colonne | Au curseur taper 68 [↵] |
| Choix du texte d'entête | Accepter ORIGINE [↵] |
| Choix de la longueur du champ | Accepter 12 [↵] |
| Validation | Presser [F1] |
| Observation de la fenêtre en bas de l'écran | Presser [F9] |

Observer la page-écran obtenue:




Pressez F9

Observer l'affichage obtenu:



RÉPARTITION DU MATÉRIEL 1983-85/ORDRE DEC 800<PRIX<8000 *1*

| | DESCRIPTION | QUANTITÉ | PRIX | ANNÉE | ORIGINE |
|---|---|---|---|---|---|
| 1: | TABLE TRAÇANTE | 2 | 1600.00 | 1983 | TORONTO |

F9

Presser [F9] pour continuer

Presser [F1] pour cataloguer le format

Observer la fenêtre au bas de l'écran

Taper le nom (de format) du rapport: INFORMAPRIX 1983

Presser [↵]. Presser [F1] pour accepter

Observer le message au bas de l'écran

Presser [F9] pour continuer

Revenir au menu principal, choisir INTERROGATION [↵]

Presser [↵] à nouveau. Presser [F1]

### 8.5.2 Format de rapport en étiquettes

Ce n'est pas le cas ici, mais lorsque le format en étiquettes est sélectionné à la place du format en colonnes, la seule mise en page requise consiste à taper les valeurs suivantes:

No de la première ligne: indiquer combien de lignes seront laissées en blanc avant la première ligne du rapport.

No de la colonne: indiquer la largeur de la marge de gauche en caractères.

(Par défaut, SIMAGE fixe ces paramètres à 1)

Il faut presser [F1] pour confirmer les choix faits.

En pressant [F9] le rapport s'affiche à l'écran, à raison d'une seule étiquette par écran.

[CTRL] [9] et [CTRL] [3] font défiler des étiquettes.

En pressant [F9], la consultation des étiquettes se termine.

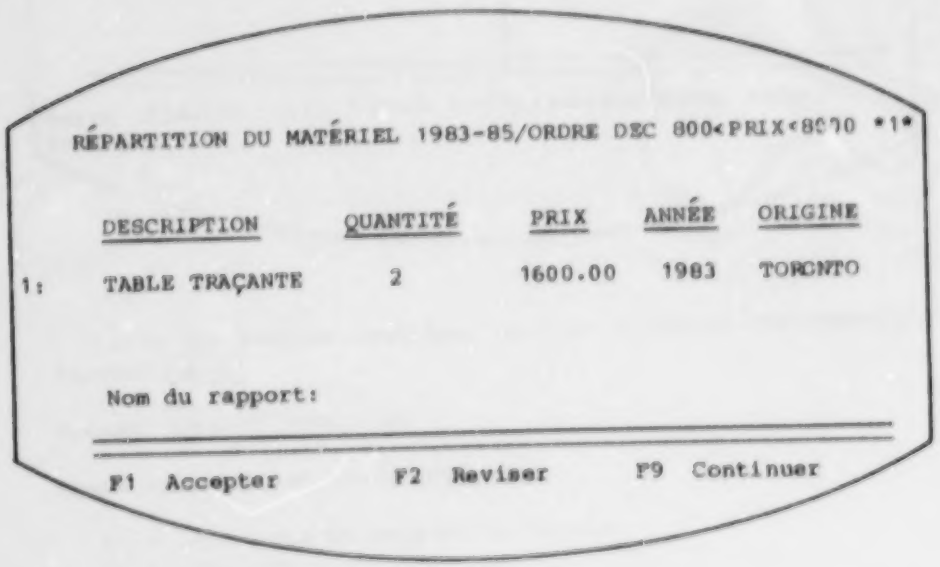
## 9. CATALOGUE DES FORMATS SAUVEGARDÉS

Au moment de la définition d'un nouveau format spécifique à un fichier, il est possible de sauvegarder ce format dans un catalogue.

### 9.1 Sauvegarde des formats

Presser [F9] après avoir fini de définir un format comme à l'étape 8.5.1.2.

9.1.1 L'écran suivant apparaît:

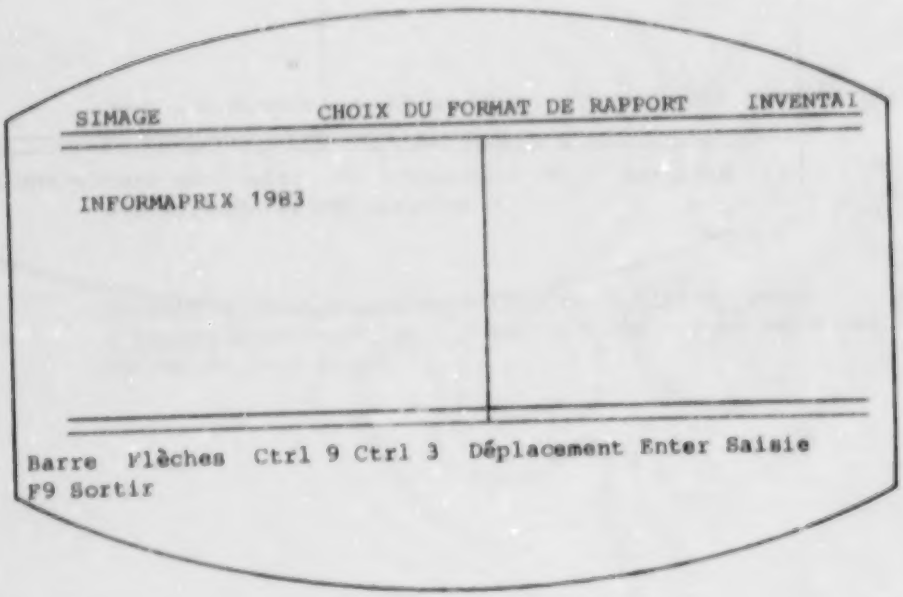


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Écriture du nom du format. Maximum: 20 caractères y compris les espaces blancs | Taper: INFORMAPRIX 1983 [↵] |
| Nombre maximum de formats dans un catalogue: 127 | Presser [F1] |
| Retour au menu principal | Presser [F9] |

## 9.2 Rapport par traitement de textes et imprimante

Revenu au menu principal, choisir interrogation et ensuite l'option CATALOGUE DES FORMATS en pressant [F2].

L'écran suivant apparaît:



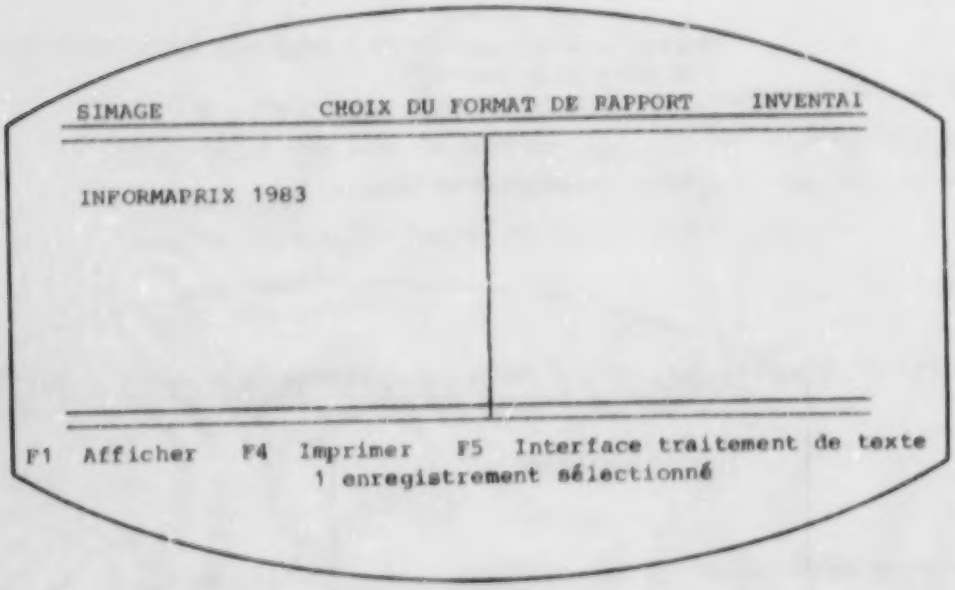

À l'aide des touches usuelles, choisir le format INFORMAPRIX 1983
Presser [←┘]

Presser [F1] pour continuer

Trois options sont alors offertes:

F1 : affichage du rapport à l'écran
F4 : imprimante
F5 : interface traitement de textes

Observation de l'écran:



Ici, presser [F5].

SIMAGE crée un nouveau fichier pour traitement de textes et en affiche le nom avec le suffixe .Ca# (format en colonnes) ou le suffixe .Ea# (format en étiquettes) où a est une lettre et # un chiffre lorsque le format en étiquettes est choisi.

Quel nom SIMAGE a-t-il donné au fichier créé pour le traitement de textes? Réponse: _____

Retenez qu'un fichier pour rapport à l'écran exige moins d'espace mémoire qu'un fichier interface pour traitement de textes et imprimante.

## 10. COPIE DE SAUVEGARDE DE LA BASE DE DONNÉES

Pour libérer le disque de travail et par mesure de sécurité, la procédure de sauvegarde doit être effectuée souvent au cours de la création d'une base de données.

SIMAGE a enregistré tous les fichiers avec le même préfixe soit le nom de la base de données.

Les suffixes varient suivant le rôle réservé à chaque fichier.

L'animateur vous présentera un transparent sur l'organisation syntaxique des fichiers de SIMAGE.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Retour au S.E.D. | Au menu principal, choisir F9 |
| Copie des fichiers de la base de données sur une disquette formatée en MS-DOS. | Le lecteur A doit contenir la base de données. |
| Procéder comme à droite si on dispose de 2 lecteurs de disque... (sinon voir ci-après). | Insérer la disquette vierge formatée dans le lecteur B. |
| | Taper COPY INVENTAI.* B: Presser ↵. Obéir aux directives affichées. |

* Voir page 147

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Cas d'un seul lecteur de disque | Taper A au lieu de B si on a une seule unité de disque et obéir aux directives affichées. |
| Cas spécial | Lorsque l'espace requis dépasse les capacités de sauvegarde d'une seule disquette, copier une série de fichiers sur une disquette et le reste de la série de fichiers sur d'autres disquettes. |
| Prévision de l'espace suffisant<br><br>Le calcul mentionné à l'étape 6 sert à cette prévision.<br>Voir page 139. | |

## 11. EXPÉRIMENTATION DES UTILITAIRES

Au menu principal, choisir UTILITAIRES.

Inscrire le nom de la banque INVENTAI.

Presser F1

L'affichage suivant apparaît:

```
SIMAGE                    UTILITAIRES                    INVENTAI


                    MODIFICATION DU DICTIONNAIRE 1
                    SUPPRESSION DU DICTIONAIRE 2
                    REINITIALISATION DU DICTIONNAIRE 3
                    LISTE DU DICTIONNAIRE
                    COMPRESSION DES FICHIERS 4
                    MODIFICATION D'UN NOM DE RAPPORT
                    SUPPRESSION D'UN FORMAT DE RAPPORT


Enter Sélection      F9   terminer
```

Notez bien : En version scolaire :

1. Option non totalement disponible
2. Option non disponible
3. Option non disponible directement, mais réalisable par un procédé expliqué.
4. Option non disponible

Ici nous expliquerons seulement 2 des programmes offerts en option.

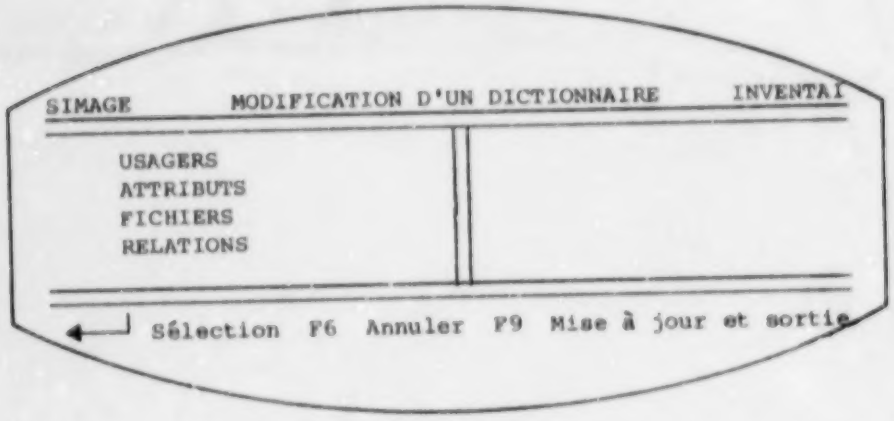
Vous pourrez l'expérimenter individuellement plus tard.

## 11.1 Modifications du dictionnaire

La modification du dictionnaire doit se faire avant de créer les fichiers c'est-à-dire à la fin de l'étape 5. Sinon SIMAGE refusera car l'espace réservé aux fichiers est non modifiable lorsqu'on a commencé à créer les fichiers.

Si le curseur est vis-à-vis l'option MODIFICATION DU DICTIONNAIRE, pressez sur [↵].

L'écran suivant apparaît:




IMPORTANT

> À votre choix vous pouvez modifier l'un des 4 paramètres en le sélectionnant à l'aide des touches habituelles et en validant avec [↵].
> Pour changer d'idée, presser [F6].
> Pour accepter les modifications, presser [F9].

Cette manoeuvre ne change que le fichier .ROT (INVENTAI.ROT) déjà créé. En cas d'erreur, vous avez encore à votre disposition le fichier INVENTAI.SAV (la copie de votre dictionnaire initial). Cependant si vous désirez abandonner le fichier .SAV du début, remplacez-le par le nouveau fichier .ROT en revenant au S.E.D. et en tapant après A COPY INVENTAI.ROT INVENTAI.SAV [↵].

## 11.2 Modifications d'un nom de rapport

Les noms inscrits au cataloque des formats (F2) (à partir de l'option INTERROGATION DE LA BANQUE) peuvent être modifiés si désiré.

Sélectionnez le nom à modifier et pressez [↵].

Tapez ensuite le nouveau nom que vous choisissez pour le format.

Validez avec [↵].

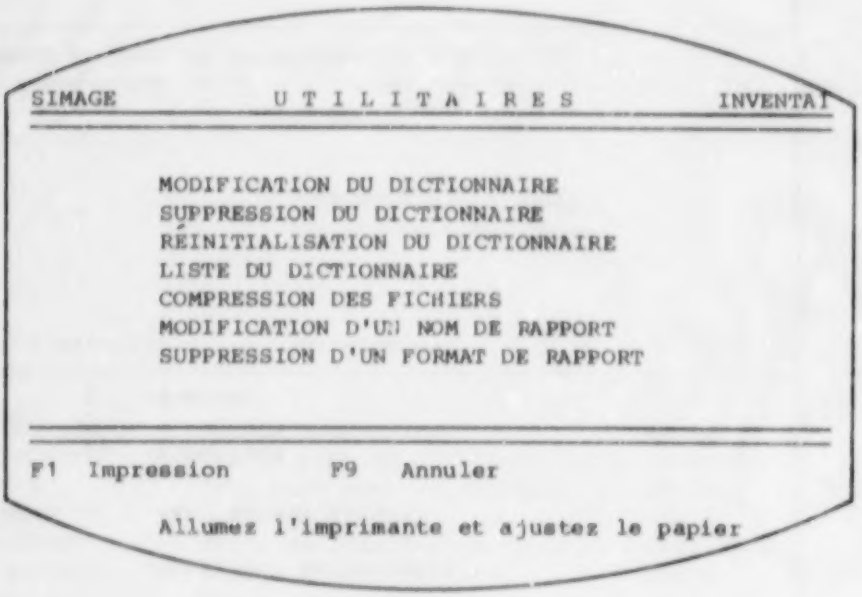
Le nouveau nom de format ne doit pas être identique à un nom déjà utilisé, sinon SIMAGE le refusera.

## 12. IMPRESSION DE LA MATRICE DE LA BANQUE

Il est utile d'obtenir un rapport écrit de la structure et du dictionnaire de la banque que l'on a créés. Ce rapport peur servir de guide pour élaborer votre prochain travail d'élaboration d'une base de données.

Vérifier d'abord si l'imprimante est reliée et en marche.

Au menu principal, choisir UTILITAIRES [←┘]. Presser [F1].




Dans les utilitaires choisir LISTE DU DICTIONNAIRE [←┘].
Presser [F1].

Patientez 3 minutes en attendant le texte généré par l'imprimante.

Vous pourrez comparer votre travail avec le rapport contenu dans les 4 pages suivantes.

S I M A G E

INVENTAI

Inventaire de matériel informatique

Liste du dictionnaire de la base de données

usagers: 1

attributs: 11

fichiers de base: 2

fichiers de relations: 1

Création des fichiers: OUI

S I M A G E INVENTAI

USAGERS DE LA BANQUE

| Nom de l'usager | Description | Niveau |
|---|---|---|
| JACQUES | Superviseur | |

S I M A G E INVENTAI

ATTRIBUTS DE LA BANQUE

| Nom de l'attribut | Description | Type | Longueur |
|---|---|---|---|
| QUANTITÉ | Nombre d'articles | entier | 3 |
| DESCRIPT | Nom courant de l'article | caractère | 30 |
| PPIX | Prix payé pour la facture | décimal | 10 |
| ANNÉE | Année de l'achat | entier | 4 |
| ORIGINE | Ville du fournisseur | caractère | 12 |
| NOMBUSAG | Nombre d'utilisateurs | entier | 3 |
| EDUCUTIL | Nombre d'éducateurs | entier | 3 |
| ETUDUTIL | Nombre d'étudiants | entier | 3 |
| USAGHSEM | Heures d'utilisation/sem | entier | 3 |
| CENTRE | Établissement possesseur | caractère | 20 |
| REMARQUE | Type d'apport pédagogique | caractère | 20 |

S I M A G E INVENTAI

FICHIERS DE BASE

ITEMSTOC

Description des items en usage

*** Attributs du fichier ***

CLÉ: DESCRIPT

QUANTITÉ PRIX ANNÉE ORIGINE

*** Relations ***

| Nom | 2e fichier |
|---|---|
| AIDE | USAGERS |

Capacité: 25 enregistrements

Longueur des informations : 54 octets
Longueur d'un enregistrement: 65 octets

Taille du fichier: 2304 octets

Nombre d'enregistrements actifs: 8
Nombre d'enregistrements supprimés: 0
Pourcentage du fichier libre: 68 %

S I M A G E INVENTAI

FICHIERS DE BASE

USAGERS

Nombre et type d'utilisateurs

*** Attributs du fichier ***

CLÉ: CENTRE

| NOMBUSAG | EDUCUTIL | ETUDUTIL | USAGHSEM | REMARQUE |
|---|---|---|---|---|

*** Relations ***

| Nom | 2e fichier |
|---|---|
| AIDE | ITEMSTOC |

Capacité: 25 enregistrements

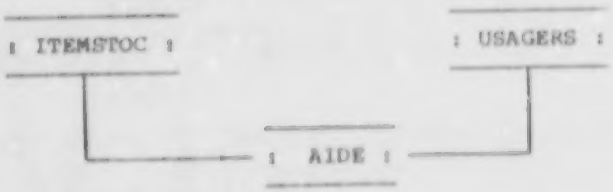
Longueur des informations : 48 octets
Longueur d'un enregistrement: 59 octets

Taille du fichier: 2048 octets

Nombre d'enregistrements actifs: 8
Nombre d'enregistrements supprimés: 0
Pourcentage du fichier libre: 68 %

S I M A G E INVENTAI

RELATIONS




Décrit le bénéficiaire/l'usager

Capacité: 100 enregistrements

Taille du fichier: 2048 octets

Nombre d'enregistrements actifs : 8
Nombre d'enregistrements supprimés: 0
Pourcentage du fichier libre: 92 %

## REINITIALISATION DU DICTIONNAIRE

Il peut arriver que, suite à la création des fichiers d'une banque et l'entrée de données, vous désiriez modifier le dictionnaire. Comme vous l'avez constaté dans l'étape 11.1, il n'est pas possible de le faire directement avec l'option de modification. La raison est que certaines modifications engendrent la restructuration de fichiers. La version 1.0 vous permet de restructurer les fichiers seulement de la manière suivante:

- supprimer tous les fichiers de la banque qui ont été créés, sauf les deux copies du dictionnaire .ROT et .SAV;
- réinitialiser le dictionnaire en remplaçant la copie active.ROT par la copie de sauvegarde .SAV en retournant au S.E.D. pour utiliser RENAME ou COPY à votre choix. L'ancien fichier .ROT doit céder sa place à sa copie (fichier .SAV) et ce dernier portera alors le suffixe .ROT ;
- modifier le dictionnaire comme à l'étape 11.1
- créér les fichiers de la banque en procédant à partir de l'étape 6.

Cette procédure se charge d'effectuer les deux premières étapes. Comme pour la suppression du dictionnaire, vous devez confirmer votre intention de réinitialiser le dictionnaire en tapant OUI . N'oubliez pas que tous les fichiers de la banque seront détruits.

## COMPLEMENT : ESSAI PERSONNEL

Si vous aviez à créer une banque de données à partir des données des 2 tableaux ci-dessous . . .

1) Quelle structure et quel dictionnaire des paramètres aimeriez-vous suggérer ?

2) Évaluer la taille possible du fichier de base ?

3) Quelle structure pourrait permettre de recueillir le plus d'information possible et même d'augmenter les attributs suggérés dans le tableau ?

VOUS TROUVEREZ LES 2 TABLEAUX DE RÉFÉRENCE
DANS LES DEUX PAGES QUI SUIVENT

## TABLEAU SUR LES RÉGIMES ALIMENTAIRES

| Catégories d'aliments | Types de régimes | Exemples d'animaux | Caractéristiques des régimes | Définitions des types de régimes |
|---|---|---|---|---|
| Des plantes | Herbivore<br>A- rongeur<br>B- brouteur<br>C- granivore | suisse<br>castor<br>orignal<br>vache<br>gros-bec | — peuvent digérer la cellulose des plantes<br>— très nombreux<br>— dépensent peu d'énergie pour trouver la nourriture | Animaux qui pour vivre doivent consommer des plantes |
| Des animaux<br>viande<br>ou<br>insectes | Carnivore<br>A- carnassier<br>B- insectivore | loup<br>lynx<br>taupe<br>rolletet | — Moins nombreux que les herbivores<br>— Dépensent beaucoup d'énergie pour trouver la nourriture<br>— Équipés "d'armes" pour tuer | Animaux qui pour vivre doivent manger d'autres animaux |
| Animaux<br>et<br>plantes | Omnivore | Raton laveur<br>Ours brun | — S'adaptent aux différentes nourritures selon les saisons<br>— Dentition peu spécialisée | Animaux qui peuvent manger indifféremment des plantes et d'autres animaux |
| Cadavres | Vidangeur | corneille<br>goéland<br>renard | — Recherchent les animaux morts<br>— Nettoient les milieux<br>— Commencent et facilitent la décomposition | Animaux tirant les substances des cadavres ou des proies abandonnées |
| Matière organique<br>feuilles<br>mortes<br>branches<br>etc | Decomposeur | vers de terre<br>bactéries | — Animaux de petites tailles<br>— Plusieurs sont microscopiques<br>— Très nombreux<br>— Transforment la matière organique en humus | Animaux qui défont la matière organique morte pour en tirer l'énergie |

Ce tableau est extrait du volume de VIEL et DAKVEAU, Pour une pensée écologique, Guérin, Montréal, page 179.

## TABLEAU

## LES 25 PLUS GRANDES SOCIETÉS DE LOGICIELS ET SERVICES INFORMATIQUES AUX ÉTATS-UNIS

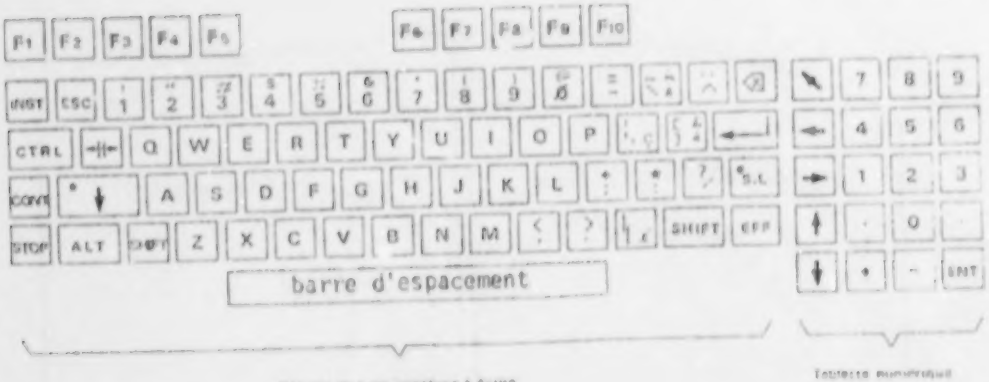
| Rang 1981 | Rang 1982 | Société | Logiciels et services informatiques (L&SI) offerts | Années d'activité dans les L&SI | Fin de l'année fiscale | Chiffre d'affaires L&SI (millions) |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | International Business Machines Corporation | abceijlm | 39 | 31 déc. | 2 813 |
| 2 | 3 | Digital Equipment Corporation | abcdefghijklm | 26 | 30 juin | 1 404 |
| 3 | 2 | Control Data Corporation | abcdeghikjlm | 26 | 31 déc. | 1 260 |
| 4 | 4 | Burroughs Corporation | abce | 27 | 31 déc. | 830 |
| 5 | 5 | NCR Corporation | abcdeghijklm | 31 | 31 déc. | 805 |
| 6 | 8 | TRW, Inc. | abk | 31 | 31 déc. | 790 |
| 7 | 6 | Automatic Data Processing, Inc. | ghi | 35 | 30 juin | 753 |
| 8 | 7 | Computer Sciences Corporation | ghijklm | 26 | 31 mars | 695 |
| 9 | 9 | Electronic Data Systems Corporation | abcghijklm | 21 | 30 juin | 630 |
| 10 | 12 | Hewlett-Packard Company | abce | 17 | 31 oct. | 482 |
| 11 | 10 | General Electric Information Services Company | abceghikm | 20 | 31 déc. | 450 |
| 12 | — | Computervision Corporation | e | 15 | 31 déc. | 400 |
| 13 | 13 | McDonnell Douglas Automation Company | aehikl | 24 | 31 déc. | 376 |
| 14 | 14 | Tymshare, Inc. | agikl | 18 | 31 déc. | 289 |
| 15 | 15 | Harris Corporation | bcde | 24 | 30 juin | 250 |
| 16 | 19 | Boeing Computer Services Company | ajlm | 14 | 31 déc. | 250 |
| 17 | 16 | Honeywell Inc. | abcem | 28 | 31 déc. | 229 |
| 18 | 17 | The Perkin-Elmer Corporation | abcejklm | 10 | 31 juil. | 214 |
| 19 | 18 | General Instrument Corporation | abceghi | 19 | 28 fev. | 213 |
| 20 | 22 | Shared Medical Systems Corporation | ehij | 15 | 31 déc. | 211 |
| 21 | — | The Dun & Bradstreet Corporation | abceik | 1 | 31 déc. | 210 |
| 22 | 20 | Informatics General Corporation | abcik | 22 | 31 déc. | 198 |
| 23 | 79 | Cap Gemini DASD | bcklm | 10 | 31 déc. | 173 |
| 24 | 32 | First Data Resources Inc. | ai | 15 | 31 déc. | 158 |
| 25 | 29 | Martin Marietta Data Systems | abcehijklm | 14 | 31 déc. | 154 |

*Légende pour les catégories de logiciels et services informatiques*

a Logiciels d'application
b Logiciels systèmes
c Logiciels utilitaires
d Distributeurs en OEM (Original Equipement Manufacturer)
e Systèmes clé en main
f Détaillants de progiciels
g Traitement par lots local
h Traitement à distance non interactif
i Traitement interactif
j Traitement sur site
k Programmation sur mesure
l Consultants en informatique
m Education/formation

*Source : ICP Business Software Review*, Edition spéciale 1984.

## CLAVIER ET TOUCHES PARTICULIÈRES




## ÉQUIVALENCES SUR MAX

Enter ..... ou ENT

Pg Up ..... CTRL 9 page précédente de saisie

Pg Dn ..... CTRL 3 page suivante de saisie

BARRE ..... BARRE ESPACEMENT

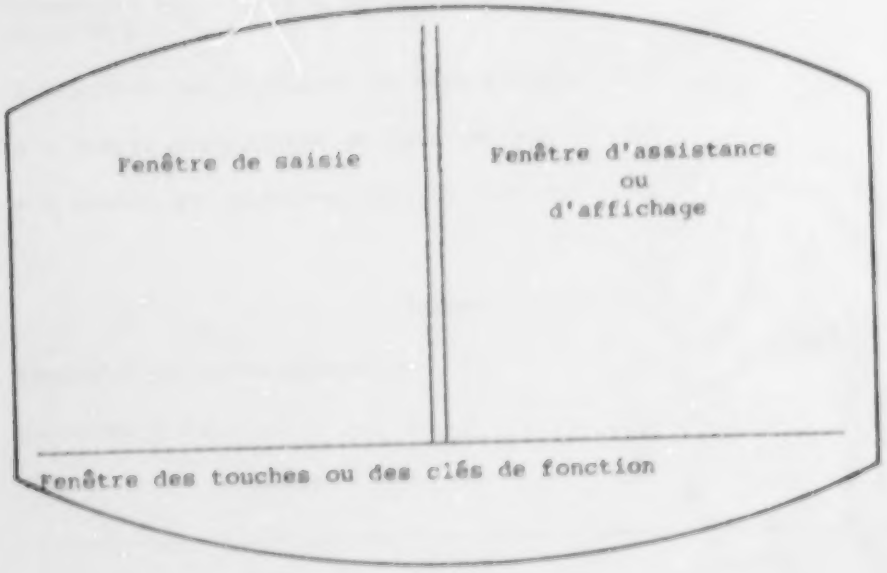
Flèches .....

Si on a plusieurs choix dans un écran de sélection

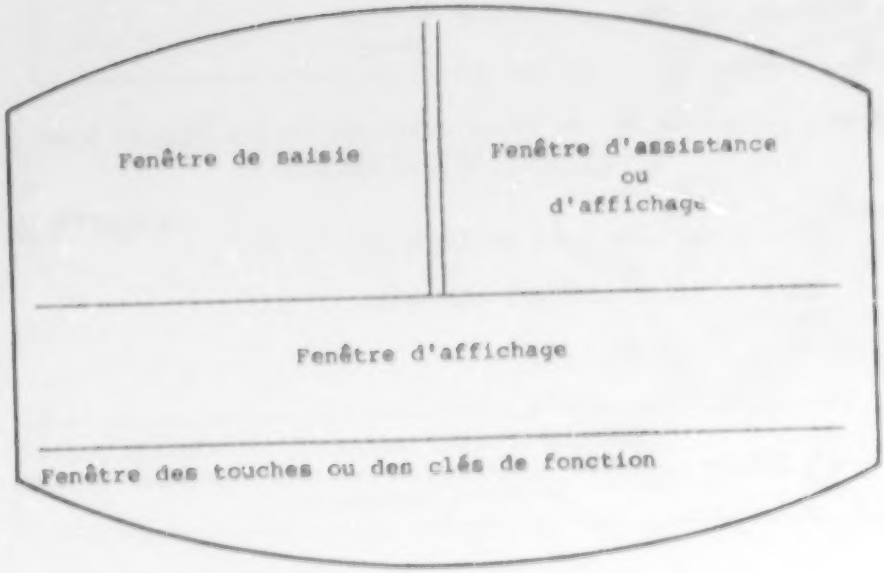
CTRL 7 va en début de zone de saisie

CRTL 1 va en fin de zone de saisie

## ORGANISATION ET RÔLE DES FENÊTRES DES PAGES-ÉCRAN




ou



## ÉVALUATION PRÉALABLE DE LA TAILLE D'UN FICHIER

### FICHIER DE BASE

ADDITIONNONS — Exemple

Somme des longueursdes attributs de type: N1
CARACTÈRE

2 X nombre des attributs de type ENTIER: N2

8 X nombre d'attributs de type DÉCIMAL : N3

4 X nombre de relations dans le fichier: N4

\+ 7

SOMME : N

Capacité en enregistrements: C

\+

Capacité X 31% : c

SOMME : Cc

| | | |
|---|---|---|
| TAILLE ESTIMÉE | = | N X Cc OCTETS (approximativement) |
| TAILLE REQUISE | = | valeur supérieure du multiple de 128 la plus proche de la taille estimée et au delà du dernier bloc de 128 octets déjà requis. |

ESPACE RÉSERVÉ PAR UN DICTIONNAIRE ET SA COPIE: 17 Kilooctets

### FICHIER D'UNE RELATION

ADDITIONNONS

14 X (capacité en enregistrement) : R1

capacité X 31% : R2

SOMME : R

| | |
|---|---|
| TAILLE ESTIMÉE | - R octets (approximativent) |
| TAILLE REQUISE | - Valeur supérieur de multiple de 128 comme ci-dessus. . . |

## TABLE DES MULTIPLES DE 128 (1)

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 128 | 256 | 384 | 512 | 640 | 768 | 896 | 1024 | 1152 | 1280 |
| 1408 | 1536 | 1664 | 1792 | 1920 | 2048 | 2176 | 2304 | 2432 | 2560 |
| 2688 | 2816 | 2944 | 3072 | 3200 | 3328 | 3456 | 3584 | 3712 | 3840 |
| 3968 | 4096 | 4224 | 4352 | 4480 | 4608 | 4736 | 4864 | 4992 | 5120 |
| 5248 | 5376 | 5504 | 5632 | 5760 | 5888 | 6016 | 6144 | 6272 | 6400 |
| 6528 | 6656 | 6784 | 6912 | 7040 | 7168 | 7296 | 7424 | 7552 | 7680 |
| 7808 | 7936 | 8064 | 8192 | 8320 | 8448 | 8576 | 8704 | 8832 | 8960 |
| 9088 | 9216 | 9344 | 9472 | 9600 | 9728 | 9856 | 9984 | 10112 | 10240 |
| 10368 | 10496 | 10624 | 10752 | 10880 | 11008 | 11136 | 11264 | 11392 | 11520 |
| 11648 | 11776 | 11904 | 12032 | 12160 | 12288 | 12416 | 12544 | 12672 | 12800 |
| 12928 | 13056 | 13184 | 13312 | 13440 | 13568 | 13696 | 13824 | 13952 | 14080 |
| 14208 | 14336 | 14464 | 14592 | 14720 | 14848 | 14976 | 15104 | 15232 | 15360 |
| 15488 | 15616 | 15744 | 15872 | 16000 | 16128 | 16256 | 16384 | 16512 | 16640 |
| 16768 | 16896 | 17024 | 17152 | 17280 | 17408 | 17536 | 17664 | 17792 | 17920 |
| 18048 | 18176 | 18304 | 18432 | 18560 | 18688 | 18816 | 18944 | 19072 | 19200 |
| 19328 | 19456 | 19584 | 19712 | 19840 | 19968 | 20096 | 20224 | 20352 | 20480 |
| 20608 | 20736 | 20864 | 20992 | 21120 | 21248 | 21376 | 21504 | 21632 | 21760 |
| 21888 | 22016 | 22144 | 22272 | 22400 | 22528 | 22656 | 22784 | 22912 | 23040 |
| 23168 | 23296 | 23424 | 23552 | 23680 | 23808 | 23936 | 24064 | 24192 | 24320 |
| 24448 | 24576 | 24704 | 24832 | 24960 | 25088 | 25216 | 25344 | 25472 | 25600 |
| 25728 | 25856 | 25984 | 26112 | 26240 | 26368 | 26496 | 26624 | 26752 | 26880 |
| 27008 | 27136 | 27264 | 27392 | 27520 | 27648 | 27776 | 27904 | 28032 | 28160 |
| 28288 | 28416 | 28544 | 28672 | 28800 | 28928 | 29056 | 29184 | 29312 | 29440 |
| 29568 | 29696 | 29824 | 29952 | 30080 | 30208 | 30336 | 30464 | 30592 | 30720 |
| 30848 | 30976 | 31104 | 31232 | 31360 | 31488 | 31616 | 31744 | 31872 | 32000 |
| 32128 | 32256 | 32384 | 32512 | 32640 | 32768 | 32896 | 33024 | 33152 | 33280 |
| 33408 | 33536 | 33664 | 33792 | 33920 | 34048 | 34176 | 34304 | 34432 | 34560 |
| 34688 | 34816 | 34944 | 35072 | 35200 | 35328 | 35456 | 35584 | 35712 | 35840 |
| 35968 | 36096 | 36224 | 36352 | 36480 | 36608 | 36736 | 36864 | 36992 | 37120 |
| 37248 | 37376 | 37504 | 37632 | 37760 | 37888 | 38016 | 38144 | 38272 | 38400 |
| 38528 | 38656 | 38784 | 38912 | 39040 | 39168 | 39296 | 39424 | 39552 | 39680 |
| 39808 | 39936 | 40064 | 40192 | 40320 | 40448 | 40576 | 40704 | 40832 | 40960 |
| 41088 | 41216 | 41344 | 41472 | 41600 | 41728 | 41856 | 41984 | 42112 | 42240 |
| 42368 | 42496 | 42624 | 42752 | 42880 | 43008 | 43136 | 43264 | 43392 | 43520 |
| 43648 | 43776 | 43904 | 44032 | 44160 | 44288 | 44416 | 44544 | 44672 | 44800 |
| 44928 | 45056 | 45184 | 45312 | 45440 | 45568 | 45696 | 45824 | 45952 | 46080 |
| 46208 | 46336 | 46464 | 46592 | 46720 | 46848 | 46976 | 47104 | 47232 | 47360 |
| 47488 | 47616 | 47744 | 47872 | 48000 | 48128 | 48256 | 48384 | 48512 | 48640 |

## TABLE DES MULTIPLES DE 128 (2)

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 48768 | 48896 | 49024 | 49152 | 49280 | 49408 | 49536 | 49664 | 49792 | 49920 |
| 50048 | 50176 | 50304 | 50432 | 50560 | 50688 | 50816 | 50944 | 51072 | 51200 |
| 51328 | 51456 | 51584 | 51712 | 51840 | 51968 | 52096 | 52224 | 52352 | 52480 |
| 52608 | 52736 | 52864 | 52992 | 53120 | 53248 | 53376 | 53504 | 53632 | 53760 |
| 53888 | 54016 | 54144 | 54272 | 54400 | 54528 | 54656 | 54784 | 54912 | 55040 |
| 55168 | 55296 | 55424 | 55552 | 55680 | 55808 | 55936 | 56064 | 56192 | 56320 |
| 56448 | 56576 | 56704 | 56832 | 56960 | 57088 | 57216 | 57344 | 57472 | 57600 |
| 57728 | 57856 | 57984 | 58112 | 58240 | 58368 | 58496 | 58624 | 58752 | 58880 |
| 59008 | 59136 | 59264 | 59392 | 59520 | 59648 | 59776 | 59904 | 60032 | 60160 |
| 60288 | 60416 | 60544 | 60672 | 60800 | 60928 | 61056 | 61184 | 61312 | 61440 |
| 61568 | 61696 | 61824 | 61952 | 62080 | 62208 | 62336 | 62464 | 62592 | 62720 |
| 62848 | 62976 | 63104 | 63232 | 63360 | 63488 | 63616 | 63744 | 63872 | 64000 |
| 64128 | 64256 | 64384 | 64512 | 64640 | 64768 | 64896 | 65024 | 65152 | 65280 |
| 65408 | 65536 | 65664 | 65792 | 65920 | 66048 | 66176 | 66304 | 66432 | 66560 |
| 66688 | 66816 | 66944 | 67072 | 67200 | 67328 | 67456 | 67584 | 67712 | 67840 |
| 67968 | 68096 | 68224 | 68352 | 68480 | 68608 | 68736 | 68864 | 68992 | 69120 |
| 69248 | 69376 | 69504 | 69632 | 69760 | 69888 | 70016 | 70144 | 70272 | 70400 |
| 70528 | 70656 | 70784 | 70912 | 71040 | 71168 | 71296 | 71424 | 71552 | 71680 |
| 71808 | 71936 | 72064 | 72192 | 72320 | 72448 | 72576 | 72704 | 72832 | 72960 |
| 73088 | 73216 | 73344 | 73472 | 73600 | 73728 | 73856 | 73984 | 74112 | 74240 |
| 74368 | 74496 | 74624 | 74752 | 74880 | 75008 | 75136 | 75264 | 75392 | 75520 |
| 75648 | 75776 | 75904 | 76032 | 76160 | 76288 | 76416 | 76544 | 76672 | 76800 |
| 76928 | 77056 | 77184 | 77312 | 77440 | 77568 | 77696 | 77824 | 77952 | 78080 |
| 78208 | 78336 | 78464 | 78592 | 78720 | 78848 | 78976 | 79104 | 79232 | 79360 |
| 79488 | 79616 | 79744 | 79872 | 80000 | 80128 | 80256 | 80384 | 80512 | 80640 |
| 80768 | 80896 | 81024 | 81152 | 81280 | 81408 | 81536 | 81664 | 81792 | 81920 |
| 82048 | 82176 | 82304 | 82432 | 82560 | 82688 | 82816 | 82944 | 83072 | 83200 |
| 83328 | 83456 | 83584 | 83712 | 83840 | 83968 | 84096 | 84224 | 84352 | 84480 |
| 84608 | 84736 | 84864 | 84992 | 85120 | 85248 | 85376 | 85504 | 85632 | 85760 |
| 85888 | 86016 | 86144 | 86272 | 86400 | 86528 | 86656 | 86784 | 86912 | 87040 |
| 87168 | 87296 | 87424 | 87552 | 87680 | 87808 | 87936 | 88064 | 88192 | 88320 |
| 88448 | 88576 | 88704 | 88832 | 88960 | 89088 | 89216 | 89344 | 89472 | 89600 |
| 89728 | 89856 | 89984 | 90112 | 90240 | 90368 | 90496 | 90624 | 90752 | 90880 |
| 91008 | 91136 | 91264 | 91392 | 91520 | 91648 | 91776 | 91904 | 92032 | 92160 |
| 92288 | 92416 | 92544 | 92672 | 92800 | 92928 | 93056 | 93184 | 93312 | 93440 |
| 93568 | 93696 | 93824 | 93952 | 94080 | 94208 | 94336 | 94464 | 94592 | 94720 |
| 94848 | 94976 | 95104 | 95232 | 95360 | 95488 | 95616 | 95744 | 95872 | 96000 |
| 96128 | 96256 | 96384 | 96512 | 96640 | 96768 | 96896 | 97024 | 97152 | 97280 |

## GLOSSAIRE

| | |
|---|---|
| Attribut..... | Unité d'information entrant dans la composition d'un fichier. |
| Base de Données..... | Collection d'informations regroupées logiquement dans des fichiers et pouvant être sélectionnées selon certains critères. |
| Catalogue des Formats..... | Fichier contenant tous les paramètres particuliers à une base de données. Ces paramètres sont établis par l'usager pour chaque base de données. |
| Compression..... | Procédure de mise à jour des fichiers en éliminant les enregistrements qui ont été supprimés. |
| Contrainte..... | Restrictions imposées sur les valeurs d'un attribut lors de l'interrogation de la base de données. |
| Dictionnaire..... | Fichier contenant tous les paramètres particuliers à une base données et établis par l'usager lors de la définition de la base de données. |
| Disque de travail..... | Disque sur lequel se trouve le logiciel et l'ensemble des fichiers de la base de données avec laquelle vous travaillez. |
| Fichier de base..... | Fichier sur lequel les données sont enregistrées. |
| Fichier de relation..... | Fichier contenant les liens logiques entre les éléments de deux fichiers de base. |
| Format de rapport..... | Fichier contenant les paramètres servant à la mise en page du rapport et à la sélection des données. |
| Identificateur..... | Code mnémonique de 8 caractères servant à identifier. |
| Relation..... bidirectionnelle | Relation indépendante de l'ordre dans lequel les liens entre deux fichiers sont effectués. |
| Types de bases de..... données(3): | à réseau (SIMAGE), hiérarchique, relationnelle (DBASE2) |

## ORGANISATION SYNTAXIQUE DES FICHIERS DE SIMAGE

| NOM et SUFFIXE | MODULE DE CRÉATION | TAILLE | CONTENU |
|---|---|---|---|
| Base.BOT | Définition d'une base | Fixe | Dictionnaire des paramètres |
| Base.SAV | Définition d'une base | Fixe | Copie du dictionnaire des paramètres |
| Base.B0# | Création des fichiers | Variable | Données des fichiers de base et des fichiers de relation |
| Base.RAP | Interrogation de la base | Fixe | Catalogue des formats de rapport |
| Base.Ia# | Interrogation de la base | Variable | Formats des rapports |
| Base.Ca# | Interrogation de la base | Variable | Rapports en colonnes pour traitement de textes |
| Base.Ea# | Interrogation de la base | Variable | Rapports en étiquettes pour traitement de textes |

N.B.: "BASE" désigne le nom choisi de la base
"a" désigne une lettre
"9" désigne un nombre

## ÉTABLISSEMENT DES VALEURS DES CONTRAINTES

### FIXATION DE CONDITION

Nom de l'attribut :
Opérateur 1 :
Valeur 1 :
Lien :
(optionnel) Opérateur 2 :
(optionnel) Valeur 2 :

Une Condition est la combinaison d'un opérateur et d'une valeur

### OPÉRATEURS

< : strictement inférieur à
<= : inférieur ou égal à
> : strictement supérieur à
>= : supérieur ou égal à
# : différent de
= : égal à
p= : partiellement égal à
p# : partiellement différent de

} dédiés au type caractère ou alphanumérique

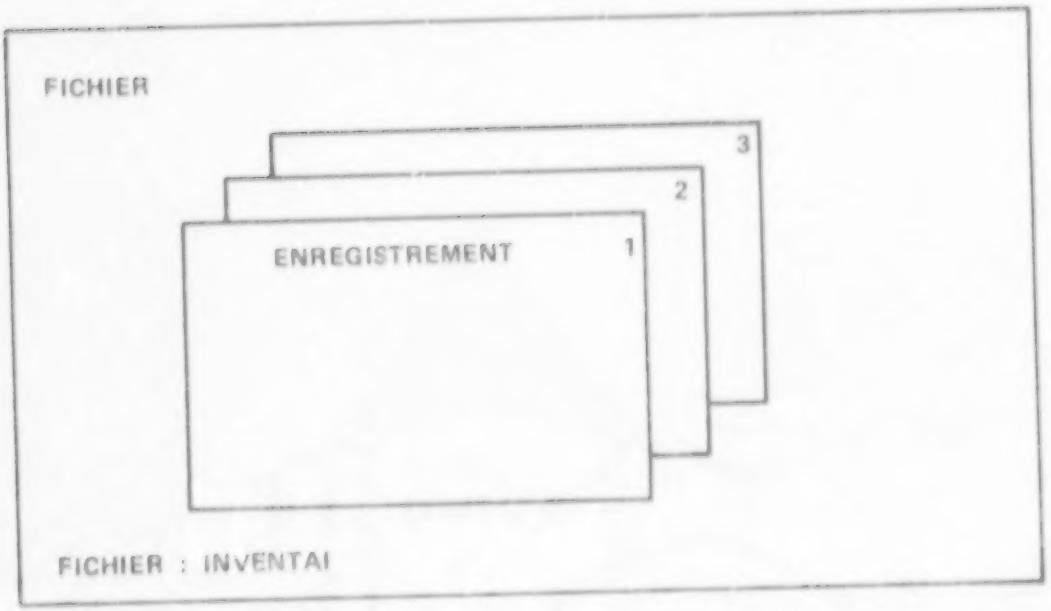
### LIENS

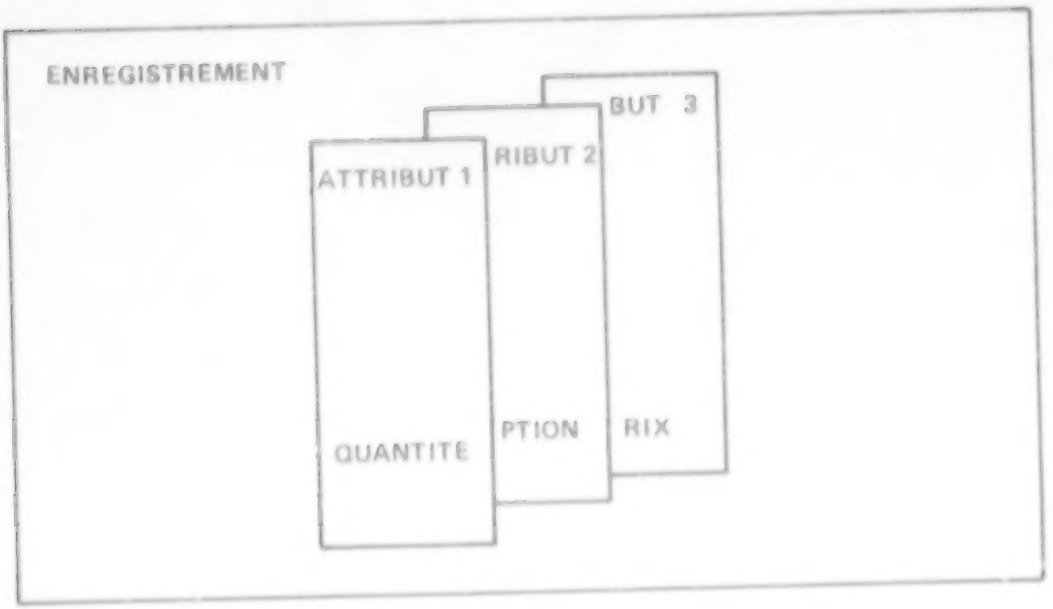
ET : requiert la simultanéité des 2 conditions

OU : requiert l'une des 2 conditions

NULL : pas de lien avec une 2ième condition

## STRUCTURE D'UNE BASE DE DONNÉES




FICHIER : INVENTAI

UNITE
3.6.1

UNITÉ 3.6.1

Le système-auteur

EDULOGIC

# LE SYSTÈME-AUTEUR EDULOGIC

## Objectif terminal:

Vous connaîtrez les principales fonctions d'EDULOGIC et vous expérimenterez les étapes de programmation d'un didacticiel.

## Objectifs intermédiaires:

3.6.1.1 Vous connaîtrez les caractéristiques du système-auteur EDULOGIC.

3.6.1.2 Vous serez familiarisés avec le mode auteur.

3.6.1.3 Vous découvrirez l'importance des affichages dans l'organisation d'un didacticiel.

3.6.1.4 Vous testerez votre création en mode élève.

3.6.1.5 Vous percevrez les limites du système EDULOGIC.

## Contenu:

A. Synthèse de textes pertinents

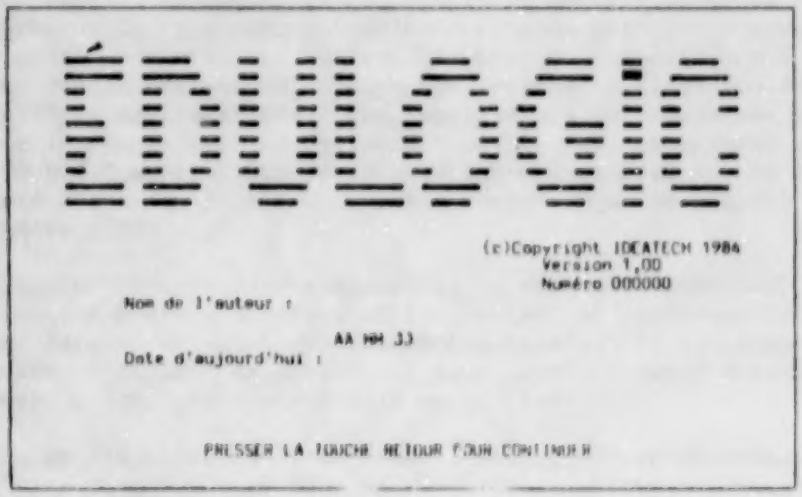
B. Instrumentation pour des activités de formation

## Durée suggérée:

3 jours

## LE SYSTÈME-AUTEUR EDULOGIC

EDULOGIC veut s'inscrire dans la famille des divers systèmes-auteurs comme un type de progiciel souple et facile à apprendre et à utiliser, sans pour autant sacrifier au plan des capacités de création. Sa structure, par menus simples à comprendre et par tableaux faciles à compléter, n'exige pas une connaissance approfondie de l'informatique, ni une connaissance très élaborée du design pédagogique d'un didacticiel.



## 1. Structure de fonctionnement d'EDULOGIC

EDULOGIC est un système-auteur comportant deux modalités de fonctionnement: un mode auteur et un mode élève. Le mode élève est celui qu'utilisent les usagers des didacticiels. Mais c'est en mode auteur que la préparation des didacticiels se réalise. Cette préparation comporte deux types d'activités: le mode création et le mode gestion.

## 2. Equipement requis

Le système-auteur EDULOGIC fonctionne sur micro-ordinateur de type PC. Il requiert 192 kilooctets de mémoire vive, la carte graphique de type IBM, un moniteur à bonne résolution graphique, de préférence couleur. Un seul lecteur de disquette peut convenir bien que la présence d'un deuxième lecteur de disquette élimine plusieurs manipulations. Une imprimante aide grandement pour la création et la gestion des didacticiels. Les programmes sources d'EDULOGIC sont écrits en langage assembleur 8088 et, de ce fait, s'exécutent rapidement et peuvent résider pour la plupart en mémoire vive.

EDULOGIC comporte deux disquettes: la disquette EDULOGIC elle-même pour la création et la gestion, et la disquette EDUELEVE pour la mise au point des disquettes-élèves. Il est recommandé de placer un collant de protection pour protéger ces 2 disquettes contre l'écriture accidentelle de données.

Lors de l'élaboration d'un didacticiel, l'auteur aura besoin de 4 types de disquettes destinées aux utilisations suivantes:

- sauvegarder les données de création (disquettes-fichiers)
- contenir les copies originales de didacticiels (disquettes-maîtresses)
- créer les copies des disquettes-maîtresse mises à la disposition des élèves(disquettes-élèves)
- mémoriser les résultats obtenus par les élèves lors de l'apprentissage des didacticiels (disquettes-résultats)

Ces disquettes de type courant, devront préalablement avoir été formatées. Avant de pouvoir faire exécuter les programmes d'EDULOGIC, il faut toujours charger en mémoire vive le système d'exploitation à disque.

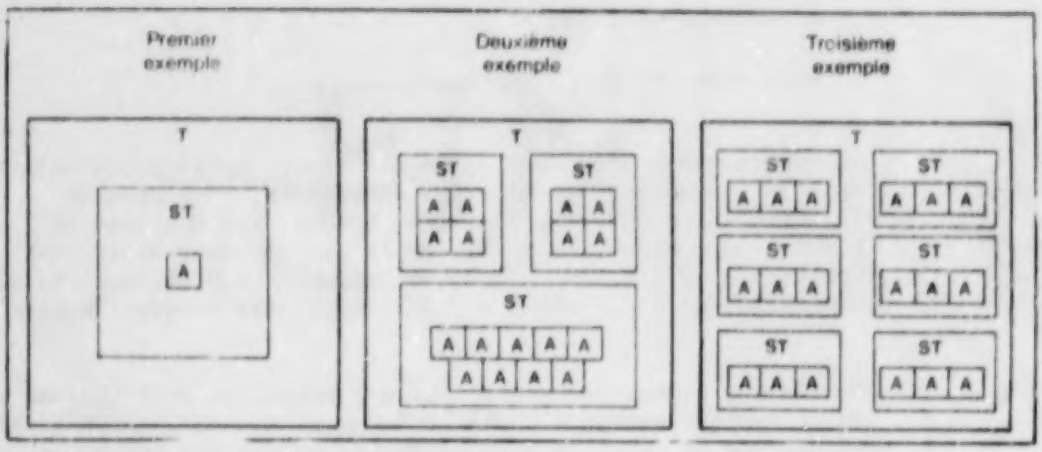
## 3. Caractéristiques des didacticiels créés avec EDULOGIC

Un didacticiel comporte toujours une succession de pages-écran livrant à l'usager l'information organisée par le concepteur du didacticiel. Ces pages-écran, nommées AFFICHAGES, peuvent contenir du texte ou des formes graphiques.

Au départ, tous les affichages crées sont stockés dans une banque où l'auteur puisera à sa convenance pour monter un enchaînement. Une caractéristique intéressante d'EDULOGIC consiste dans le fait que tout ce qui est créé est réalisé en mode graphique à la fois pour le texte et pour les formes elles-mêmes. La couleur prend alors beaucoup d'importance pour agrémenter l'information. L'utilisation du standard Vidéotex NAPLPS le rend compatible avec le système Télidon.

## 4. Organisation interne d'un didacticiel avec EDULOGIC

Un thème est choisi pour servir de titre au didacticiel; ce thème se subdivise, s'il y a lieu, en plusieurs sous-thèmes qui expliciteront l'idée maîtresse. Chaque sous-thème est constitué d'affichages (ou de pages-écran) servant à traduire les descripteurs des concepts à véhiculer ou à vérifier.



## 5. Cheminement de l'auteur du didacticiel

Pour faciliter au créateur la tâche inhérente à l'agencement du didacticiel, le système-auteur EDULOGIC guide le concepteur à l'aide de pages-écran du type MENU. A l'intérieur de ces menus, il choisit l'étape de réalisation qu'il veut entreprendre. S'il oublie la signification de certains codes ou de certaines opérations, l'auteur peut accéder facilement à des pages d'aide par la touche de fonction [F1].

Les menus les plus importants sont:

- o le menu principal
- o le menu des utilitaires

Les autres menus servent à effectuer des sélections touchant le choix et l'organisation même des affichages, leur mode de défilement, les conditions de branchement, les critères de réussite ou d'échec, la codification des réponses et le cumul des résultats s'il y a lieu, la construction d'un dictionnaire, la compilation du didacticiel et la création des disquettes-élèves.

L'accès aux divers menus est facile à contrôler et à décider parce que le système-auteur EDULOGIC affiche en bas de l'écran le rôle des touches de fonction préprogrammées actionnant les menus disponibles à chaque étape de réalisation.

Le manuel d'utilisation d'EDULOGIC fournit des explications détaillées sur les divers modes du système. En particulier, il suggère des modèles de fiches de travail utiles pour la création de divers types d'affichages, pour leur agencement et leur combinaison.

## 6. Particularités du mode élève

L'usager du didacticiel est invité à s'identifier et à choisir, s'il y a lieu, le didacticiel avec lequel il veut travailler.

Une fois le choix arrêté, le didacticiel suit le déroulement établi par son auteur. Une page d'outils de travail est mise à la disposition de l'usager en tout temps. Cette page peut-être un mini-dictionnaire à consulter, une calculette pour les 4 opérations mathématiques fondamentales, ou un bloc-notes pour livrer ses commentaires.

L'élève peut suspendre le déroulement d'un didacticiel et reprendre plus tard à l'endroit exact où l'arrêt à été provoqué. Les divers choix offerts à l'usager sont clairement affichés au bas de l'écran.

## 7. Limites d'EDULOGIC

A l'usage, les concepteurs de didacticiels découvriront les avantages et les faiblesses du système-auteur EDULOGIC. L'option graphique qui le sous tend est sûrement un avantage appréciable. Par contre la construction de questions et de réponses offre un champ d'action plutôt restreint à ceux qui tenteraient de l'utiliser à cette fin, surtout pour la phase analyse de réponses.

## INSTRUMENTATION

### A. ACTIVITÉ D'APPRENTISSAGE

- Activité-d'initiation au système-auteur EDULOGIC (amorce de création d'un mini-didacticiel).

### B. MATRICES DE TRANSPARENTS

- Définition des clés de fonction et d'édition
- Options de traitement des formes et du texte
- Menus du cheminement général
- Structure d'EDULOGIC en mode auteur
- Structure d'EDULOGIC en mode création
- Structure d'EDULOGIC en mode gestion
- Structure d'EDULOGIC en mode élève
- Commandes d'EDULOGIC (2)
- Création d'un thème: fiche de travail
- Création d'un sous-thème : fiche de travail
- Création d'un affichage: fiche de travail
- Création d'un registre de réponses attendues: fiche de travail.
- Gestion des couleurs dans un affichage

### C. MATÉRIEL AUDIOVISUEL

L'informatique en milieu scolaire

B - Les logiciels éducatifs: système et langage-auteur

B - Les logiciels éducatifs: didacticiels

- Pour la description des génériques, consulter la liste des fiches techniques.

### D. DOCUMENTATION COMPLÉMENTAIRE

- Manuel d'utilisation du système-auteur EDULOGIC
- Programme de formation lourde en micro-informatique appliquée à l'éducation:

Volet 3.1 : L'utilisation et l'évaluation des didacticiels

3.2 : Les étapes de production d'un didacticiel

3.4 : Les systèmes-auteurs

# ACTIVITÉ D'INITIATION À LA CRÉATION D'UN DIDACTICIEL À L'AIDE D'UN SYSTÈME-AUTEUR

Création réalisée à l'aide du système-auteur ÉDULOGIC.

Matériel requis: Ordinateur MAX 256K à 1 ou 2 lecteurs de disques
Moniteur graphique (préférablement couleur)
Carte graphique IBM
Imprimante à capacité-graphique
S.E.D. du MAX adapté pour EDULOGIC
Progiciel ÉDULOGIC (2 disquettes: Édulogic et Éduélève)
3 disquettes vierges formatées identifiées comme suit:
1 disquette-fichier
1 disquette-maîtresse (avec COMMAND. COM)
1 disquette-élève

Aide visuelle: Transparents sur les menus des pages-écrans d'ÉDULOGIC.
Transparents sur les commandes d'ÉDULOGIC
Transparents sur les fiches de travail
Transparents sur les messages d'erreurs

L'animateur demande aux participants de suivre la démarche décrite ci-dessous et guide leur cheminement.

## APPRENTISSAGE

L'activité se déroulera selon les étapes suivantes:

1. Démarrage du système-auteur

2. Organisation du didacticiel en thèmes et sous-thèmes

3. Création des affichages (ou des pages-écran) et des registres de réponses.

4. Compilation du didacticiel

5. Création de la disquette-maîtresse

6. Création des disquettes-élèves

7. Essai du didacticiel en mode-élève

8. Dernière mise au point du didacticiel

Complément: Essai personnel

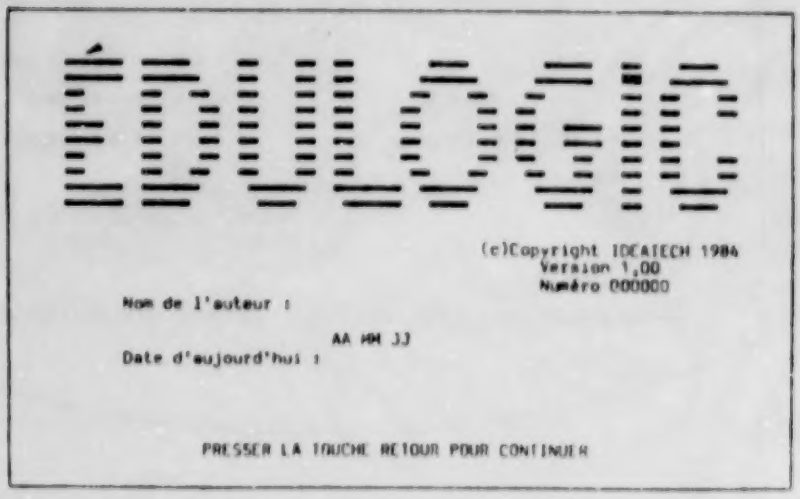
"En informatique tout comme en art
A créer nul ne peut prétendre
S'il n'a d'abord apprivoisé l'outil."

Claude Labrecque

## 1. DÉMARRAGE DU SYSTÈME

1.0 Insérez la disquette du S.E.D. dans le lecteur A. Mettez sous tension les périphériques et le microordinateur. Attendez quelques secondes. Ignorez les messages demandant la date et l'heure en appuyant deux fois sur la touche de validation [←┘].

1.1 Après l'apparition du A> à l'écran, retirez du lecteur A la disquette du S.E.D. et insérez la disquette identifiée EDULOGIC. A la suite du A> tapez EDULOGIC et pressez la touche [←┘]. Après une vingtaine de secondes, voici ce qui apparaît à l'écran.



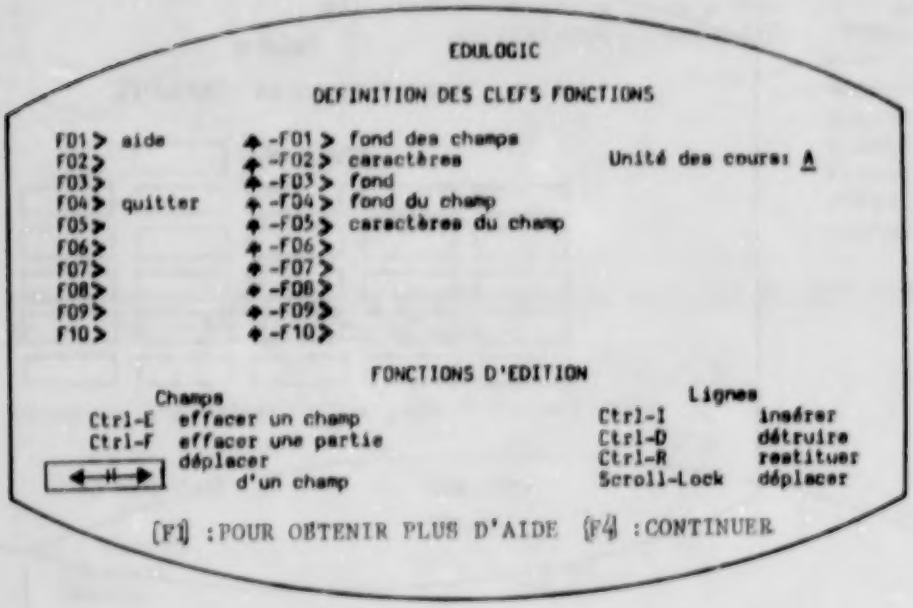
1.2 A l'endroit indiqué par le curseur clignotant (-) inscrire votre nom (maximum 30 caractères ) dans le champ.
Pressez la touche [◄ ‖ ►] pour passer au champ suivant. Entrez la date tel que demandé et validez *

Le MENU PRINCIPAL qui apparaît permettra de préciser les paramètres de création du didacticiel.

NOTE : * Validez équivaut à presser sur la touche [◄┘] .

1.3 Si vous avez seulement 1 lecteur de disque,retirez la disquette EDULOGIC du lecteur A* et insérez la disquette de travail identifiée "disquette-fichier" qui servira à sauvegarder les données de votre création . Par la suite, suivre les directives. L'unité des cours des cours sera A.

Ensuite pressez [↵]. En appuyant sur la touche [F1] on peut lire en tout temps des informations sur les possibilités du système-auteur EDULOGIC.




Sur MAX 20, Scroll Lock est remplacé par la clé STOP

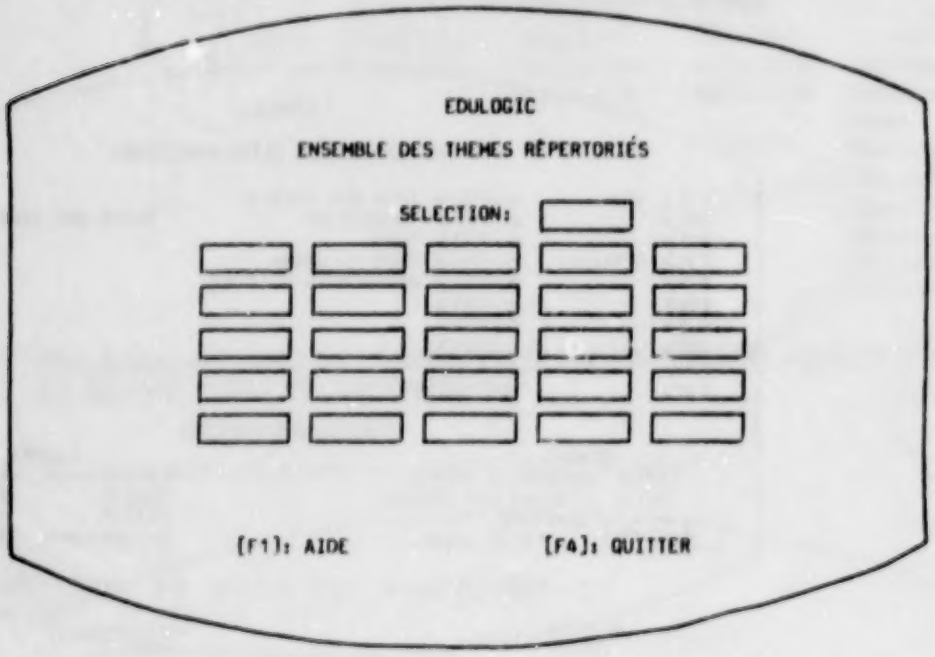
PROCÉDÉ À SUIVRE POUR 2 LECTEURS DE DISQUE

* Si vous avez 2 lecteurs de disques, insérez la disquette-fichier dans le lecteur B. Pressez la touche [F1] et, dans la page-écran qui apparaît, tapez B au lieu de A , après l'expression "Unité des cours".

## 2. ORGANISATION DU DIDACTICIEL EN THÈME ET SOUS-THÈMES

### 2.0 Choix du thème principal ou du titre du didacticiel.

Dans le menu principal, choisir l'option THÈME en pressant la clé T. Le menu de sélection apparaît comme suit:




Nous allons choisir comme nom du didacticiel TERRE. Dans la case SELECTION, tapez TERRE. Pour corriger les fautes de frappe, utilisez les touches [EFF] ou des curseurs et la barre d'espacement. Les touches [←→] et [SHIFT] [←→] permettent aussi la sélection de diverses cases lorsque nécessaire. Ensuite pressez sur [↵] .

---

* [SHIFT] ou touche brune [⇧]

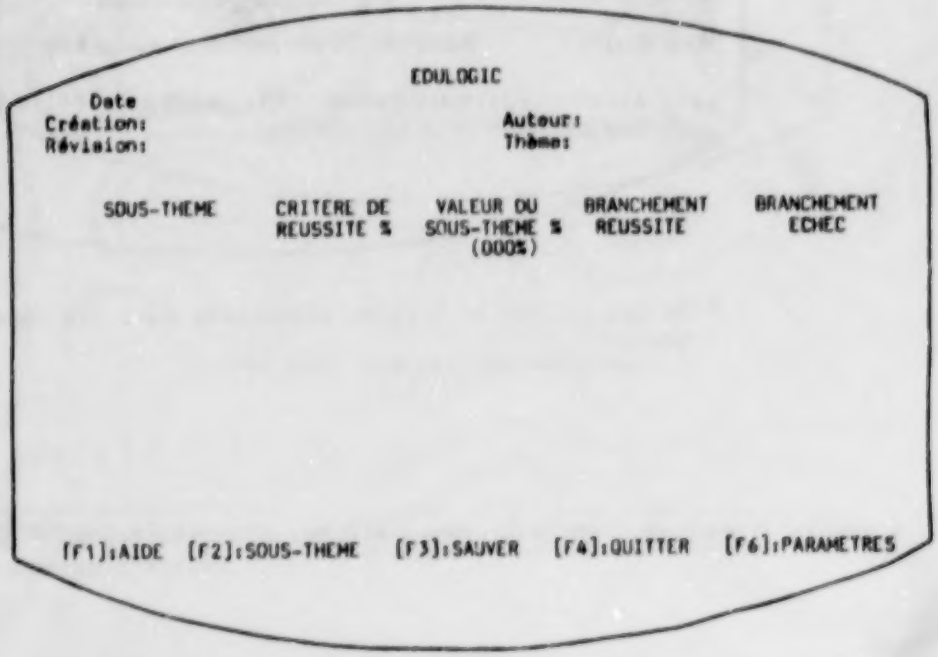
PLAN DU MINI-DIDACTICIEL "TERRE"

THÈME : TERRE

| SOUS-THÈMES : | ORIENTER | POLARITE | MÉRIDIEN | COORDONN | ROSEVENT |
|---|---|---|---|---|---|
| AFFICHAGES : | Sphère 1 | Pôles | Arc | Lignesv | Monecole |
| | Sphère 2 | Horizon | Vertical | Lignesh | Croisée |
| | Moitié | Zéro | Greenwic | PQuébec | Cardinal |
| | Hemis | Latitude | Longitud | Carte | Obliques |
| | Quest1 | Quest2 | Definit | Ville | Etoile |
| | Félicité | Attentio | Quest3 | Quest4 | Cardinal |
| | | Félicité | Attentio | Attentio | Obliques |
| | | | Félicité | Félicité | Compas |
| | | | | | Rose |
| | | | | | Monécole |
| | | | | | Rappel |
| | | | | | Quest5 |
| | | | | | Attentio |
| | | | | | Félicité |
| | | | | | Clôture |

2.1 Détermination des sous-thèmes (ou blocs ou modules) du didacticiel et de leur ordre de présentation.

Observez attentivement la page-écran affichée:



À partir de la colonne SOUS-THÈME (curseur clignotant),remplir les champs ouverts de cette page-écran en tapant, ligne par ligne, les précisions. (Utilisez les touches de tabulations [◄ ⇕ ►] et [SHIFT] [◄ ⇕ ►] pour passer d'une ligne à l'autre. Pour corriger les erreurs de frappe, utilisez les touches [EFF] et les curseurs.)

ÉDULOGIC

Date: Auteur:
Création: Thème: TERRE
Révision:
TERRE:

| SOUS-THEME | CRITERE DE REUSSITE% | VALEUR DU SOUS-THEME% (100%) | BRANCHEMENT REUSSITE | BRANCHEMENT ECHEC |
|---|---|---|---|---|
| ORIENTER | 100 | 20 | | |
| POLARITE | 100 | 20 | | ORIENTER |
| MERIDIEN | 100 | 20 | | POLARITE |
| COORDONN | 100 | 20 | | MERIDIEN |
| ROSEVENT | 100 | 20 | FIN | COORDONN |

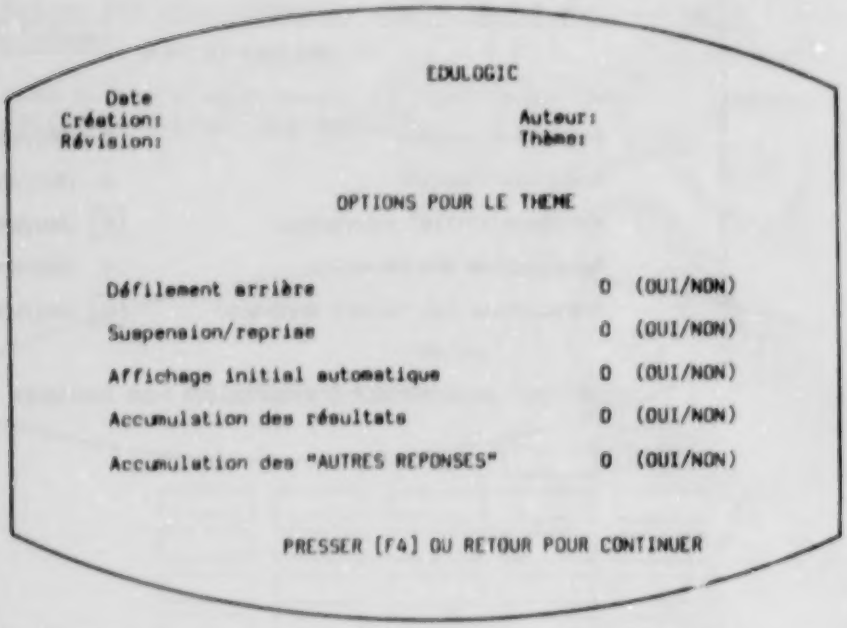
(F1):AIDE (F2):SOUS-THÈME (F3):SAUVER (F4):QUITTER
(F6):PARAMÈTRES

* Ne pas entrer de lettres accentuées dans les champs réservés des menus.

Lorsque que tout est conforme, pressez la touche [F6] .

2.2 Spécification des options générales de déroulement du thème (ici du didacticiel lui-même).

Observez la page affichée.

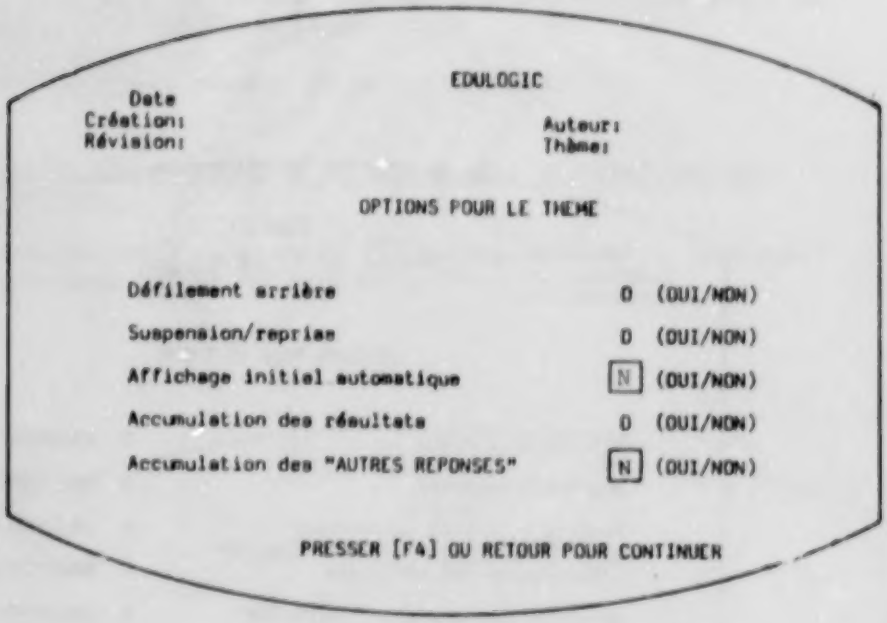



Il faut choisir les options

---

* Les touches de tabulations ◄╫► et SHIFT ◄╫► aident à parcourir l'écran.

Tapez les options d'activation à l'aide des lettres [O] (oui) et [N] (non) comme suit (Oui est l'option par défaut):




Pressez [F4] deux fois de suite, pour sauvegarder les données sur la disquette-fichier. À la question posée : "Désirez-vous sauver vos données ?", pressez [O] (oui).

On revient alors au menu principal.

---

Note : Pour terminer une opération qui exige une sauvegarde ÉDULOGIC offre d'utiliser parfois [F3] et [F4] en succession ou bien [F4] et [O]ui.

2.3 Vérification du travail d'entrée des données (déjà fait jusqu'à maintenant.)

Pressez la lettre [T]. Observez. Le titre du didacticiel (thème) est-il TERRE ?.

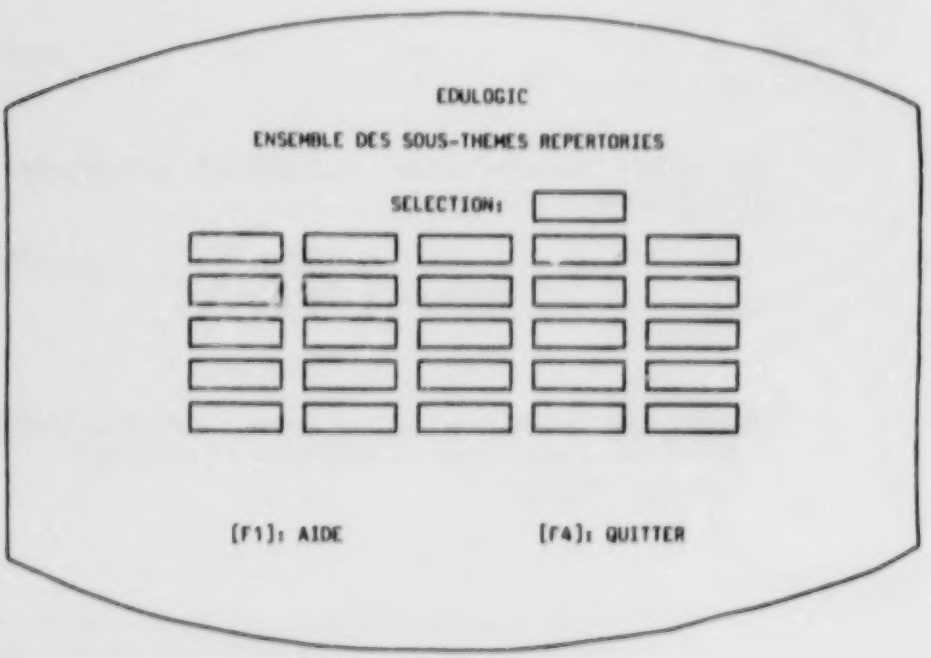
Pressez [◄ ‖ ►]. Le curseur pointe la case TERRE.

Pressez [◄┘]. Les spécifications de l'organisation du didacticiel sont-elles inscrites. ?

Pressez [F4] pour revenir au menu principal.

2.4 Création des sous-thèmes et désign de l'organisation des affichages.

Faites le choix en pressant [S] (pour sous-thème). Observez l'affichage suivant qui apparaît .



2.4.1 Tapez dans la case SELECTION le nom ORIENTER et pressez [←┘].

Inscrivez les noms et l'organisation des affichages du 1er sous-thème comme suit:

ÉDULOGIC

Date:
Création:
Révision:

Auteur:
Sous-Thème: ORIENTER

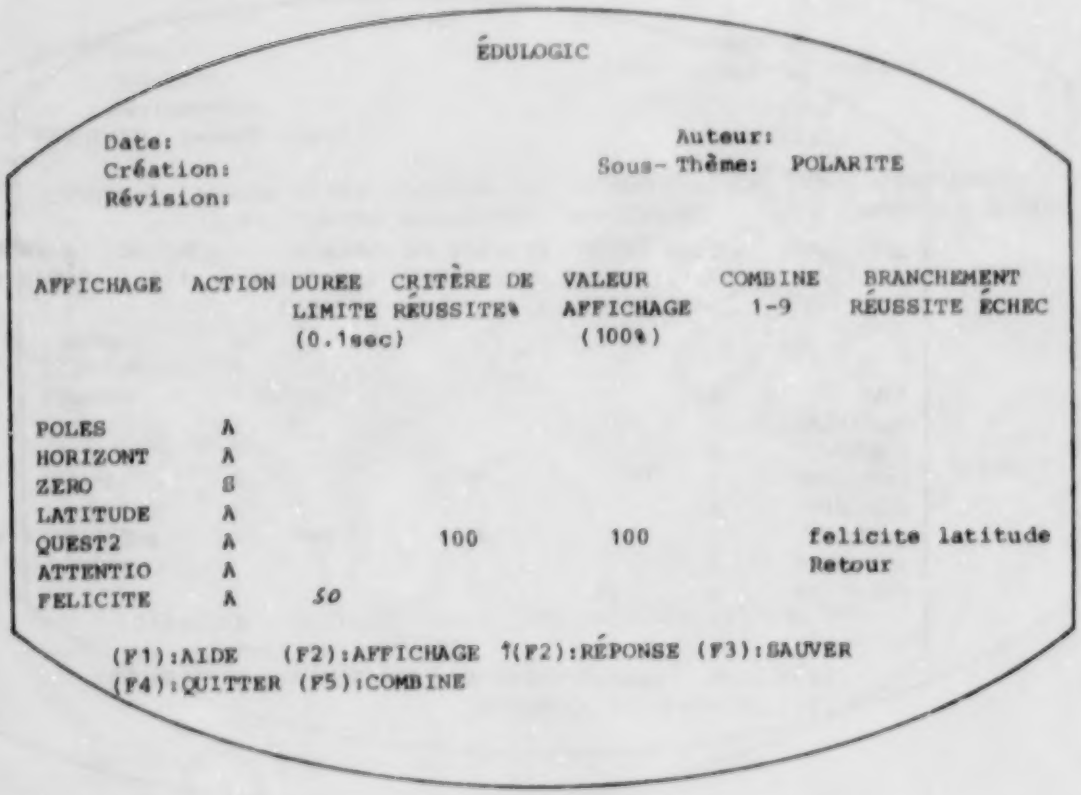
| AFFICHAGE | ACTION | DUREE LIMITE (0.1sec) | CRITÈRE DE RÉUSSITE% | VALEUR AFFICHAGE (100%) | COMBINE 1-9 | BRANCHEMENT RÉUSSITE | BRANCHEMENT ÉCHEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| SPHERE1 | A | | | | | | |
| SPHERE2 | S | | | | | | |
| MOITIE | A | | | | | | |
| HEMIS | S | | | | | | |
| QUEST1 | A | | 100 | 100 | | felicite | sphere1 |
| FELICITE | A | 50 | | | | | |

(F1):AIDE (F2):AFFICHAGE (F2):RÉPONSE (F3):SAUVER
(F4):QUITTER (F5):COMBINE

A: Signifie que l'affichage va remplacer l'affichage précédent.
S: Signifie que l'affichage se superpose au précédent.
Presser [F4] et [O]ui.

A partir du menu principal, vérifiez l'entrée des données en pressant [S] , [←┘] pour choisir ORIENTER et [←┘] pour prendre connaissance du travail fait. Si tout est conforme au design tracé, pressez [F4] .

2.4.2 Taper [S] . Dans la case SELECTION tapez POLARITE comme nom du 2e sous-thème et pressez [◄┘]. Tapez alors les spécifications suivantes comme précédemment en 2.4.1



ÉDULOGIC

Date: Auteur:
Création: Sous-Thème: POLARITE
Révision:

| AFFICHAGE | ACTION | DUREE LIMITE (0.1sec) | CRITÈRE DE RÉUSSITE% | VALEUR AFFICHAGE (100%) | COMBINE 1-9 | BRANCHEMENT RÉUSSITE | BRANCHEMENT ÉCHEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| POLES | A | | | | | | |
| HORIZONT | A | | | | | | |
| ZERO | S | | | | | | |
| LATITUDE | A | | | | | | |
| QUEST2 | A | | 100 | 100 | | felicite | latitude |
| ATTENTIO | A | | | | | Retour | |
| FELICITE | A | 50 | | | | | |

(F1):AIDE (F2):AFFICHAGE ↑(F2):RÉPONSE (F3):SAUVER
(F4):QUITTER (F5):COMBINE

Pressez [F4] et [O] ui. Vérifiez les données comme en 2.4.1 en pressant [S] , ensuite [◄►] pour répérer le 2e sous-thème. Corrigez s'il y a lieu, et pressez [◄┘].

Ensuite pressez [F4] .

2.4.3 A partir du menu principal, tapez S et à SÉLECTION taper MÉRIDIEN ET pressez [←┘].

Inscrivez les noms et l'organisation des affichages du sous-thème comme suit:

ÉDULOGIC

Date:
Création:
Révision:

Auteur:
Sous-Thème: MERIDIEN

| AFFICHAGE | ACTION | DUREE LIMITE (0.1sec) | CRITÈRE DE RÉUSSITE% | VALEUR AFFICHAGE (100%) | COMBINE 1-9 | BRANCHEMENT RÉUSSITE | BRANCHEMENT ÉCHEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARC | A | | | | | | |
| VERTICAL | A | | | | | | |
| GREENWIC | S | | | | | | |
| LONGITUD | S | | | | | | |
| DEFINIT | A | | | | | | |
| QUEST3 | A | | 100 | 100 | | félicite | vertical |
| ATTENTIO | A | | | | | retour | |
| FELICITE | A | 50 | | | | | |

(F1):AIDE (F2):AFFICHAGE (F2):RÉPONSE (F3):SAUVER
(F4):QUITTER (F5):COMBINE

Si tout est conforme presser [F4] et [O]ui.

2.4.4 Comme ci-dessus, entrez les spécifications des affichages du 4e sous-thème COORDONN.
Taper [S] et a SÉLECTION taper COORDONN.
Presser [←┘] et taper ce qui suit:

ÉDULOGIC

Date:
Création:
Révision:

Auteur:
Sous-Thème: COORDONN

| AFFICHAGE | ACTION (A/S) | DUREE LIMITE (0.1sec) | CRITÈRE DE RÉUSSITE% | VALEUR AFFICHAGE (100%) | COMBINE 1-9 | BRANCHEMENT RÉUSSITE | BRANCHEMENT ÉCHEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| LIGNESV | A | | | | | | |
| LIGNESH | A | | | | | | |
| PQUEBEC | A | | | | | | |
| CARTE | A | | | | | | |
| VILLE | S | | | | | | |
| QUEST4 | A | | 100 | 100 | | FELICITE | LIGNESV |
| ATTENTIO | A | | | | | RETOUR | |
| FELICITE | A | 50 | | | | | |

(F1):AIDE (F2):AFFICHAGE ↑(F2):RÉPONSE (F3):SAUVER
(F4):QUITTER (F5):COMBINE

Vérifiez la conformité et sauvegardez avec [F4] et [O]ui.

2.4.5 Enfin entrez les spécifications des affichages du 5e sous-thème ROSEVENT.
Taper [S] . À SÉLECTION taper ROSEVENT. Presser [↵]
Taper qui suit:

ÉDULOGIC

Date:
Création:
Révision:

Auteur:
Sous-Thème: ROSEVENT

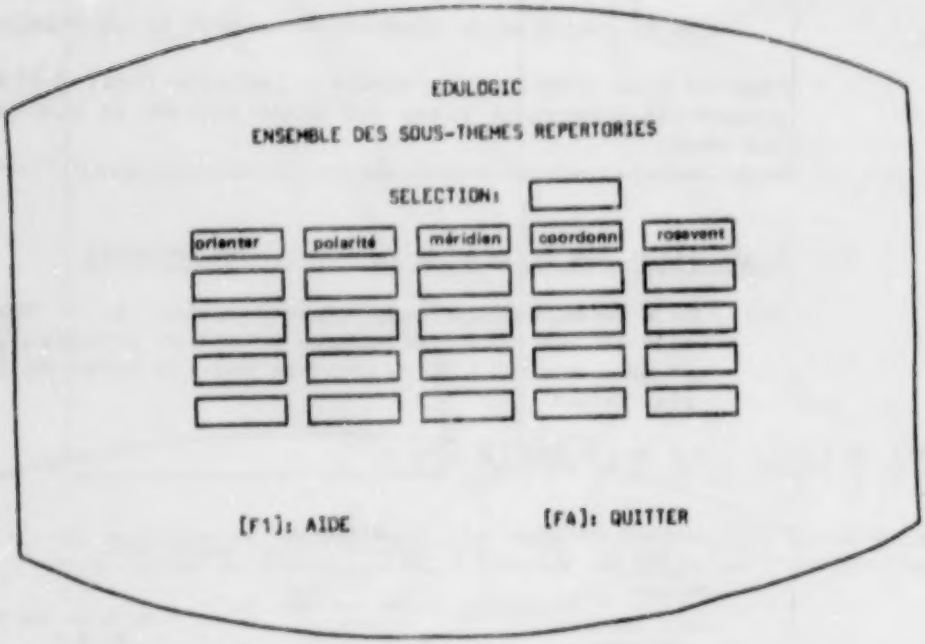
| AFFICHAGE | ACTION (A/S) | DUREE LIMITE (0.1sec) | CRITÈRE DE RÉUSSITE% | VALEUR AFFICHAGE (100%) | COMBINE 1-9 | BRANCHEMENT RÉUSSITE | BRANCHEMENT ÉCHEC |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MONECOLE | A | | | | | | |
| CROISÉE | A | | | | | | |
| CARDINAL | S | | | | | | |
| OBLIQUES | S | | | | | | |
| ETOILE | A | | | | | | |
| CARDINAL | S | | | | | | |
| OBLIQUES | S | | | | | | |
| COMPAS | A | | | | | | |
| ROSE | S | | | | | | |
| MONECOLE | A | | | | | | |
| RAPPEL | S | | | | | | |
| QUEST5 | A | | 100 | 100 | | felicite | |
| | | | | | | croisee | |
| ATTENTIO | A | | | | | rertour | |
| FELICITE | A | 50 | | | | | |
| CLOTURE | | | | | | Fin | |

(F1):AIDE (F2):AFFICHAGE (F2):RÉPONSE (F3):SAUVER
(F4):QUITTER (F5):COMBINE

Vérifiez la conformité et sauvegardez avec [F4] et [O]ui.

Procédons à la vérification du menu des sous-thèmes. Au menu principal choisir S .

L'écran suivant apparaît:



## 3. CRÉATION DES AFFICHAGES ET DES REGISTRES DE RÉPONSES

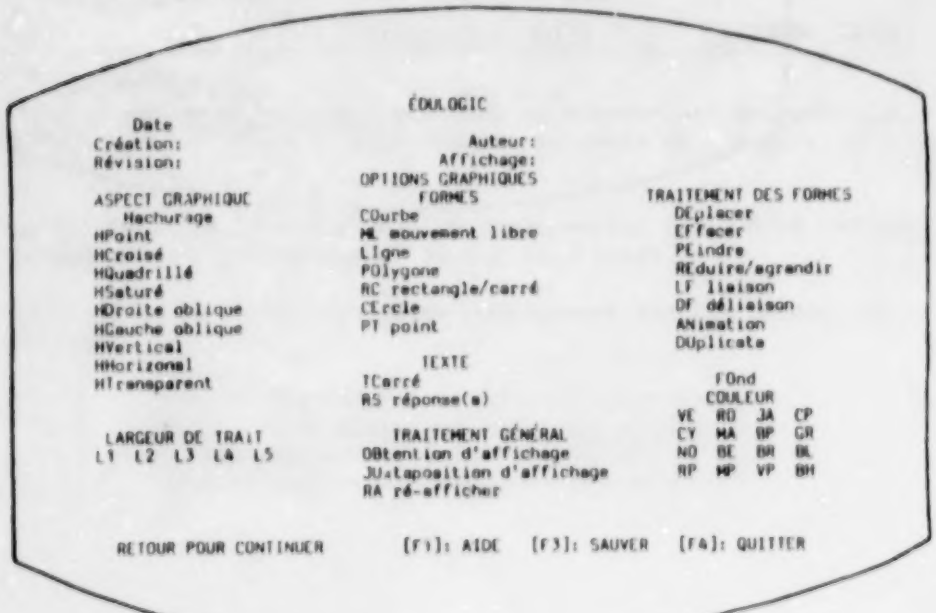
A propos de chacun des affichages, il faut prévoir la possibilité de préciser:

- o le contenu de l'affichage lui-même avec présence ou non d'une question.
- o la zone de réponse à réserver s'il y a lieu.
- o le registre de réponses attendues si nécessaire.

Passons à la création des divers affichages c'est-à-dire des pagesécran proprement dites qui constitueront le mini-didacticeil lui-même.

### 3.1 Elaboration des affichages du sous-thème ORIENTER

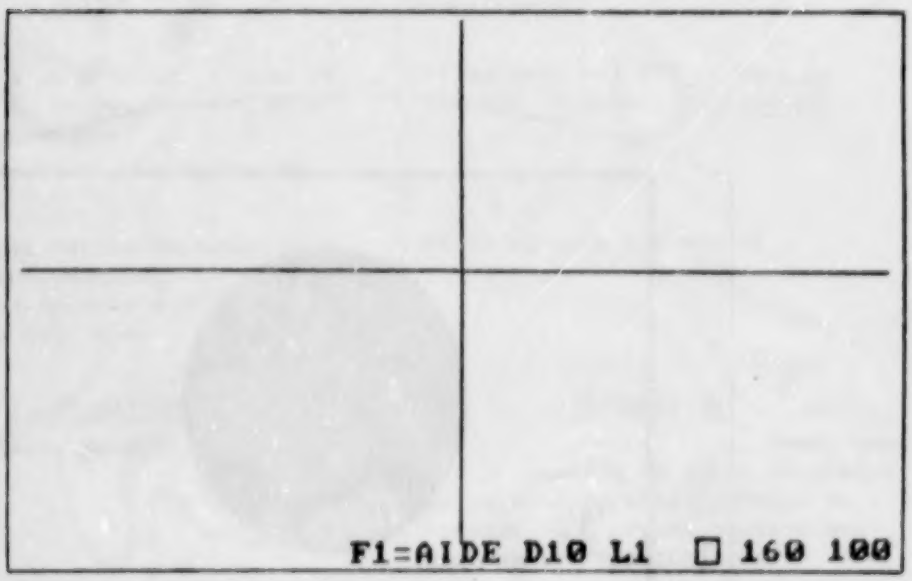
3.1.1 Dans le menu principal, taper l'option A . Tapez dans la case le nom du 1er affichage SPERE1 et pressez [↵]. Le menu des options graphiques pour le texte et les formes s'affiche:




* Sur MAX 20 , le ? est la clé CONT

On peut toujours revenir à ce menu lors de la création d'affichage en pressant [F1].

Pressez [←┘]. Observez la croix servant de curseur. Il est possible de déplacer ce curseur avec les touches [→] [↑] [↓] [←] près de la tablette numérique.



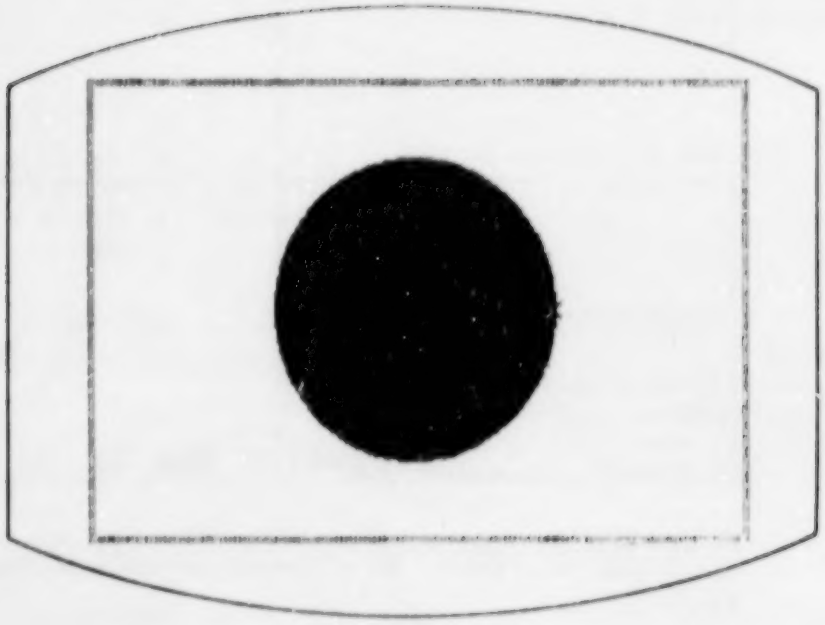

La distance de déplacement par coup de curseur est indiquée par D10 en bas de l'écran. Elle diminue au choix de l'usager jusqu'à D1.

La largeurs des lignes à dessiner peut varier de L1 à L5 tel que le montre la ligne de statut au bas de l'écran.

Cette ligne de statut renseigne constamment sur les paramètres utilisés.

Vous pouvez consulter les pages d'aide en pressant [F1] lorsque désiré.

Création du 1er affichage : SPHERE1



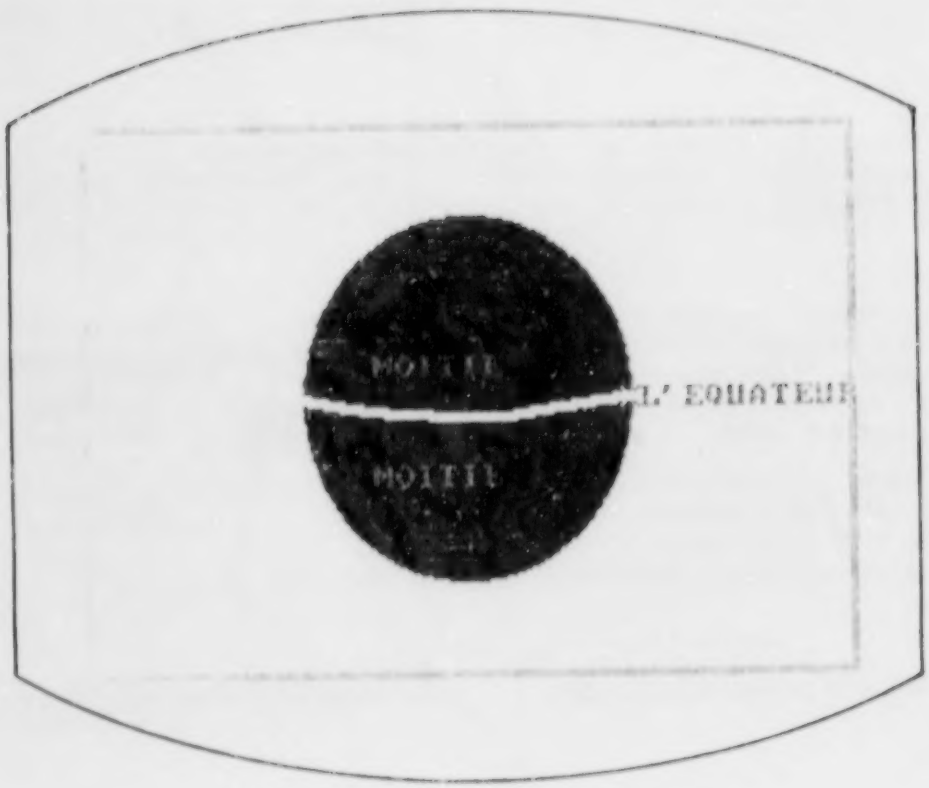
*Chaque fois que vous créez un affiche, vous devez taper son nom à SELECTION.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de l'affichage SPHERE1 | Tapez : |
| Sur fond noir dessinez un cadrage vert, de dimension 280 X 180 pixels, avec une largeur de trait 2. | HT VE L2. Placez le curseur à 020 010. Tapez RC . Curseur placé à 299 189. Pressez espacement |
| Au centre de l'écran, tracez en largeur 1, un cercle vert de 60 pixels de rayon. | L1 curseur 159 099 CE curseur 219 099. Pressez espacement. |
| Saturer le cercle de brun. Pour peindre(ou saturer), il faut entrer le curseur à l'intérieur de la forme utilisée. | HS BR curseur 218 099 PE |
| INFORMATION | INFORMATION |
| Pour effacer dans un affichage | Positionnez le curseur en début de chaîne de caractères avec ◄►► Tapez TC . Pressez <X aussi souvent que nécessaire. Pressez ESC . |
| Vérifier un affichage et le revoir tel qu'il apparaîtra en mode élève. | Lorsque terminé, tapez RA |
| Corriger et refaire s'il y a lieu. | Reprendre la démarche, comme ci-dessus. |
| Sauvegarder l'affichage | Pressez F4 et taper O pour oui en réponse à la question affichée. |

3.1.2 Création du 2 ième affichage : SPHÈRE2

| TACHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création du 2ième affichage (SPHERE2) | Dans le menu principal, choisir A. Dans la cas de SELECTION, tapez SPHERE2 [←]. Presser [←] |
| Juxtaposition de l'affichage précédent pour se guider. | Taper JU. En pressant [←↕→], choisir SPHÈRE 1 [←]. |
| Inscription du texte du titre NOTRE TERRE au dessus du cercle. Lettrage vert double largeur. | VE DO2 curseur 062 018. Tapez TC Taper NOTRE TERRE. Presser [ESC] |
| Si désiré, traçage d'un contour de l'Amérique du Nord dans le cercle. Utilisation de la commande ML pour dessin libre, ou mouvement libre. | VE curseur 108 068 ML. Diriger la ligne du tracé à l'aide des curseurs [→] [←] [↑] [↓] [↘] Après chaque tracé, pressez [espacement] pour confirmer le travail fait. |
| Vérification de l'affichage. | Taper RA. |
| Sauvegarde de l'affichage. | Presser [F4] et puis [0] (oui). |

3.1.3 Création de l'affichage MOITIE

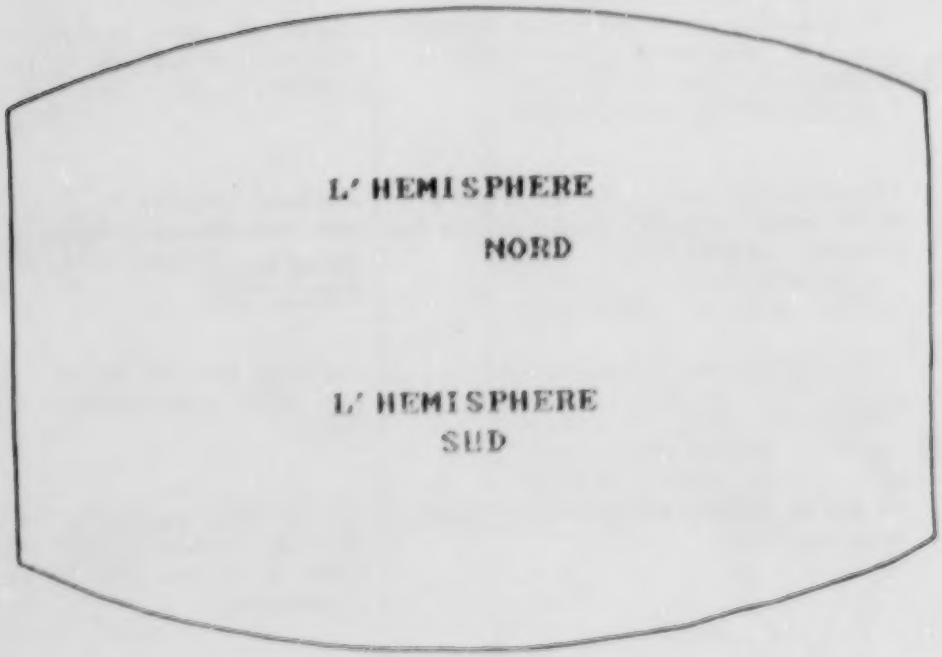


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de l'affichage MOITIE. | Choisir A au menu principal. Comme sélection, taper MOITIE. ↵ |
| Utilisation de l'affichage SPHERE1 par la commande OB (pour OBTENTION). | Taper OB. Avec la touche ◄ ‖ ►, choisir SPHERE1 ↵ . |
| Scission au centre de la terre à l'équateur par une ligne courbe noire, largeur 2. | Curseur 099 099 NO L2 CO curseur 159 109. Presser espacement curseur 219 099. Presser 2 fois espacement. |
| Inscription de l'expression L'EQUATEUR en rouge à droite. | Curseur 222 096 RO D1 . Taper TC. Taper L'EQUATEUR . Presser ESC. |
| Inscription du mot MOITIE à chaque demi-sphère. | RO 125 085. Taper TC. Taper MOITIE. Presser ESC. Aller ensuite en bas pour faire la même inscription. |
| Vérification du travail fait, corriger s'il y a lieu. | Taper RA. |
| Sauvegarde de l'affichage. | Presser F4 et puis O (ui). |

NOTE : Pour détruire définitevement un affiche, il faut aller au menu principal et choisir U(tilitaire).
Au menu des Utilitaires, choisir A pour affichage. Au bout de la ligne contenant le nom de l'affichage, taper D pour détruire dans la colonne assignée à cette fin et valider en pressant ↵ .

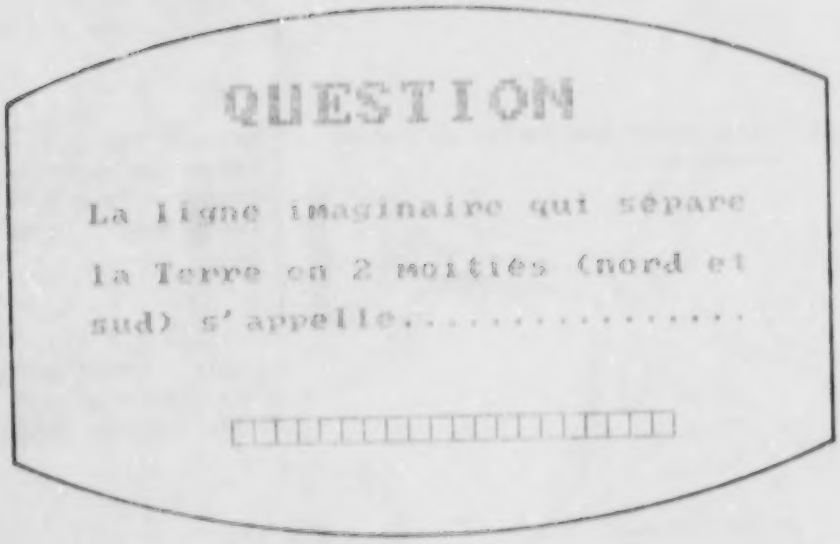
3.1.4 Création du 4ième affichage (HEMIS)

Observez l'affichage suivant:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de l'affichage (HEMIS) | Au menu principal, choisir A. À SÉLECTION, taper HEMIS [←]. |
| Juxtaposition de l'affichage SPHERE1. | Taper JU et avec la touche [←→] sélectionner SPHERE1 [←]. |
| Inscription des textes en rouge, dimension 1. | Curseur 120 060. Taper D1 RO TC Taper L'HEMISPHERE. Presser [ESC] Curseur 175 075 Taper TC . Taper NORD. Presser [ESC] . |
| | Curseur 120 130. Taper TC. Taper L'HEMISPHERE. Presser [ESC] 159 143 . Taper TC Taper SUD. Presser [ESC] . |
| Vérification . | RA. |
| Sauvegarde. | Presser [F4] et [O] (ui) [←]. |

### 3.1.5 Création d'un 5ième affichage comportant une question, des réponses attendues affichage et gestion




| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de l'affichage QUEST1. Texte de couleur cyan, double dimension. | Au menu choisir [A] Sélection QUEST1 [←┘] Curseur 080 002 D2 TC . Taper QUESTION . Presser [ESC]. Taper D1. |
| | Curseur 030 040 TC . Taper: La ligne imaginaire qui sépare la terre en 2 moitiés (nord et sud) s'appelle. . . . . Presser [ESC] |
| Réservation d'une zone de réponse par la commande RS. | Curseur 080 112. Taper RS . Presser 20 fois la barre [espacement], puis [ESC] . |
| Observation de l'affichage obtenu: | |

On peut accéder à l'entrée des réponses à partir de l'option . Réponses (ou R) du menu principal.

Inscription des réponses attendues et des paramètres comme suit:

EDULOGIC

Date
Création:
Révision:

Auteur:
Réponse: QUEST1

QUESTION: 1
LONGUEUR: 0020
(1-'000)

DESCRIPTION DE LA QUESTION: LIGNE D'EQUATEUR
VARIABLE SYMBOLIQUE: REP1

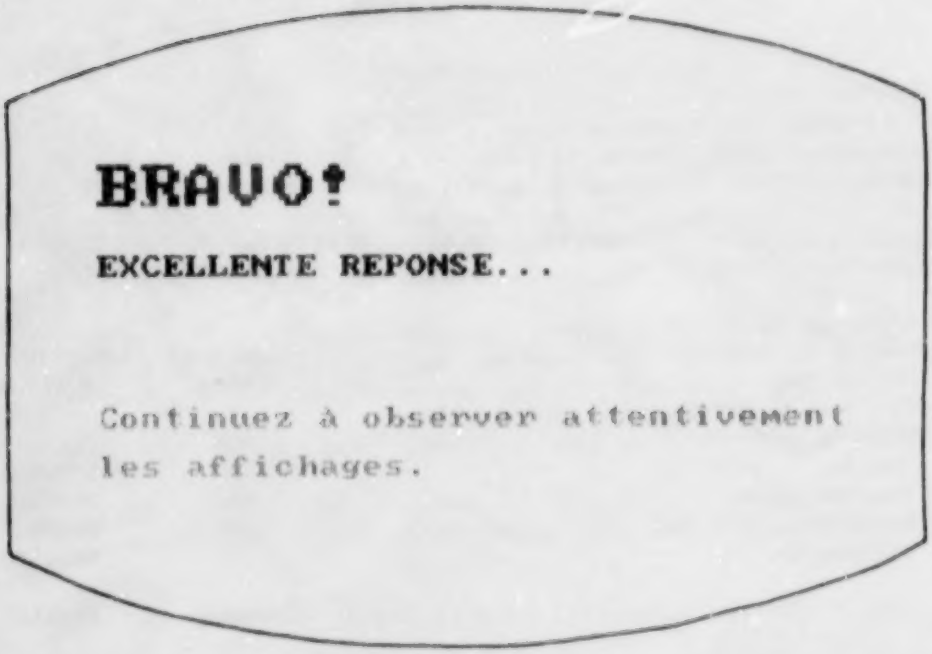
| RÉPONSE(S) | VALEUR (100%) | BRANCHEMENT (AFFICHAGE) |
|---|---|---|
| *EQUATEUR* | 100 | FELICITE |
| *POLE* | 000 | SPHERE1 |
| *HEMISPHERE* | 000 | SPHERE1 |
| *SPHERE* | 000 | SPHERE1 |
| *E??ATEUR* | 50 | MOITIE |
| Autres réponses | | SPHERE1 |

F1: AIDE F3: SAUVER F4: QUTR F7: PRMR F8: PRCD F9: DRNR F10: PRCH

Pressser F3 .( Au retour de l'affichage, presser F4 et O (ui). )

### 3.1.6 Création du 6ième affichage FÉLICITE

Voici le message de félicitation ou de renforcement.




| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de l'affichage FELICITE, fond noir, texte rouge, double dimension.<br><br>Texte vert, simple dimension. | 030 010 NO RO D2 TC .<br>Taper : BRAVO [ESC] .<br>030 040 D1 TC.<br>Taper : EXCELLENTE REPONSE [ESC]<br>030 120 VE D1 TC.<br>Taper : Continuez à observer attentivement l'écran [ESC] .<br>Presser [F4] et [O]ui. |

### 3.1.7 Élaboration d'un 7ième affichage de votre choix

Comme essai personnell, créez un 7ième affichage. Cet affichage servira à vérifier si vous commencez à maîtriser les manoeuvres.

Utilisez la fiche de travail (création d'un affichage) pour décider du contenu de ce 7ième affichage.

> Pour pouvoir l'intégrer au mini-didacticiel, il faudrait décider de son nom, revenir au menu principal pour choisir SOUS-THÈME et sélectionner le 1er sous-thème ORIENTER. Ensuite, il faudrait inscrire le nom de votre affichage à la suite de l'affichage FELICITE et préciser les autres paramètres.
>
> Ici pour ne pas modifier la démarche et pour vous permettre de vérifier la conformité de votre travail lors de la compilation du didacticiel, n'inscrivez pas ce 7ième affichage dans le sous-thème ORIENTER.
>
> Ainsi, il ne fera pas partie du mini-didacticiel que nous avons commencé à créer.

Pour créer cet affichage, revenez au menu principal pour choisir A (affichage). Taper son nom à SELECTION et pressez [↵]. Lorsque terminé, sauvegardez-le avec [F4] et [O](ui).

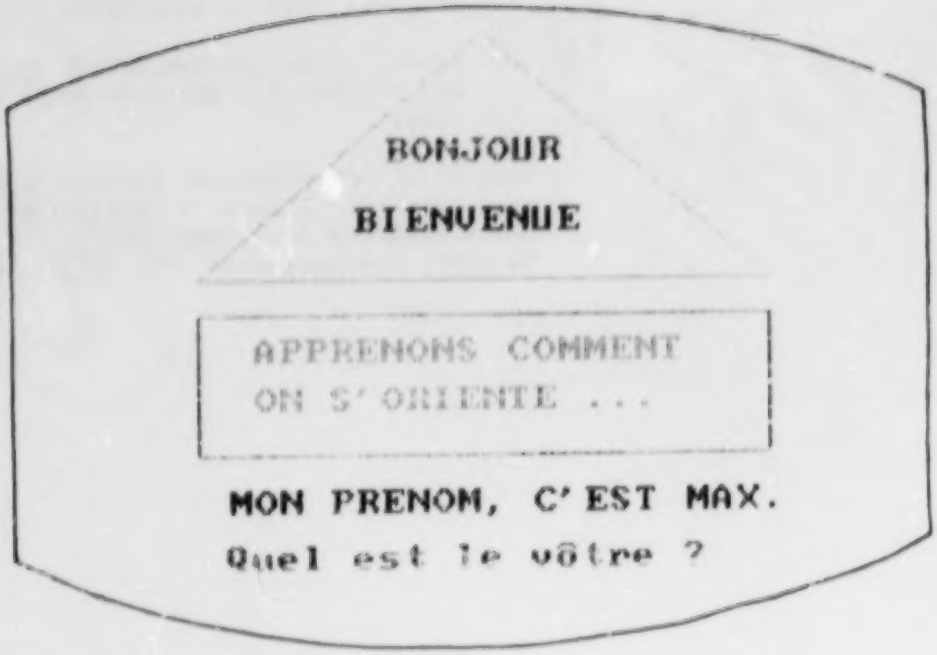
### 3.1.8 Création d'un affichage initial automatique

Pour préparer un affichage initial automatique au didacticiel et l'utiliser effectivement, il faut le nommer EDULOGIC.

On procède pour le créer comme tout autre affichage.

Ici, nous ferons un essai de création mais nous ne l'inclurons pas dans notre mini-didacticiel. Pour cela, nous l'appellerons DÉBUT plutôt que le nom réservé EDULOGIC.

Voici une suggestion d'affichage:



TÂCHES

Tracé d'un triangle cyan en largeur 1.

Inscription du texte.

MANOEUVRES

CY L1 160 000 PO 070 070
espacement 250 070
Presser espacement 2 fois.

MA D1 130 030 TC
Taper BONJOUR ESC
BL D1 120 050 TC
Taper BIENVENUE ESC

CY D1 088 087 TC
Taper APPRENON, COMMENT ON S'ORIENTE ESC
080 130 D1 BL TC
Taper MON PRÉNOM, C'EST MAX.
ESC TC
Taper Quel est le vôtre? ESC

BL 090 160 RS
Taper 20 fois sur espacement
ESC

Inscription de la réponse comme suit:

EDULOGIC

Date
Création:
Révision:

Auteur:
Réponse: DEBUT*

QUESTION: 1
LONGUEUR: 0020
(1-1000)

DESCRIPTION DE LA QUESTION: IDENT. DE L'USAGER
VARIABLE SYMBOLIQUE: PRENOM

| RÉPONSE(S) | VALEUR (000%) | BRANCHEMENT (AFFICHAGE) |
|---|---|---|
| &PRENOM | 000 | SPHERE1 |
| Autres réponses | | SPHERE1 |

F1: AIDE F3: SAUVER F4: QUTR F7: PRMR F8: PRCD F9: DRNR F10: PRCH

Ici on choisit &PRÉNOM comme variable symbolique. Cette variable pourrait servir dans le didacticiel à volonté pour personnaliser les messages de l'ordinateur.

Presser F3 pour sauvegarder cet affichage. Presser F4 et O (ui)

---

*Note: Cependant, nous ne l'utiliserons pas pour la compilation car nous avons choisi NON comme option à l'affichage initial automatique au début de notre travail et nous n'avons pas utilisé le nom réservé EDULOGIC.

## 3.2 Élaboration des affichages du sous-thème POLARITÉ

Consulter la liste des affichages cédulés pour le 2ième sous-thème .

Au menu principal, choisir [S]. Sélectionner avec la touche ◄ ► POLARITÉ. Le menu des affichages apparaît alors . A partir du menu principal, choisir [A] °.

### 3.2.1 Création du 8ième affichage PÔLES

Voici l'affichage proposé :

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de l'affichage SPHERE1<br>Utilisation de l'affichage HEMIS déjà créé. | OS[◄ ═ ►] Sélectionner SPHERE1 [◄┘]<br>OB[◄ ═ ►] Sélectionner HEMIS [◄┘] |
| Texte en vert, simple dimension | Curseur 160 030 VE D1 TC. Taper PÔLE NORD [ESC] .<br>Curseur 143 160 VE D1 TC. Taper PÔLE SUD [ESC] . |
| Vérification | |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O](ui). |

****************************************************

Par prudence, sauvegarder souvent (F4 et O(ui)) en cours de création d'affichage.

Si vous commettez trop d'erreurs en créant un affichage, il est plus esthétique de le recommencer.

****************************************************

### 3.2.2 Création du 9ième affichage HORIZONT

À partir du menu principal, choisir [A] . Comme SÉLECTION , taper HORIZONT [◄—].

Voici l'affichage proposé:

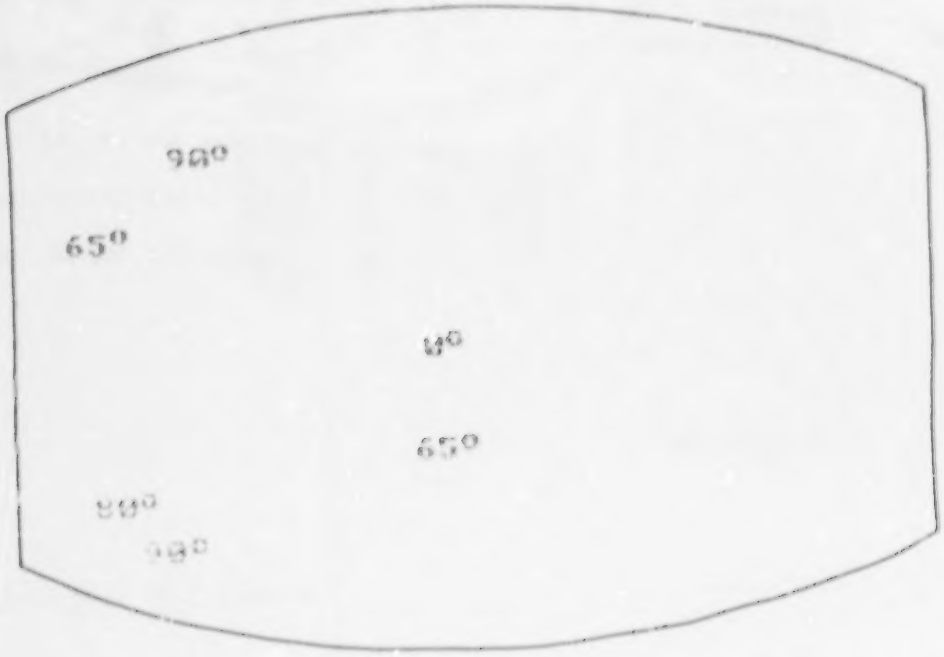
* Notez bien : À partir de maintenant nous allons abréger l'écriture des commandes et des manoeuvres.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Sur fond noir dessiner un cadrage vert, de dimension 280 x 180 pixels, avec une largeur de trait 2. | Tapez:<br><br>HT VE L2. Placez le curseur à 020 010. tapez RC .<br>Curseur placé à 299 189. Pressez espacement . |
| Au centre de l'écran, tracez en largeur 1, un cercle vert de 60 pixels de rayon. | L1 curseur 159 099 CE curseur 219 099. Pressez espacement . |
| Translation de la SPHERE à gauche jusqu'à la position 040 099. | Curseur 099 099 DE .<br>La forme se met à clignoter.<br>Avec le curseur ← pousser la forme jusqu'au point du centre 089 099 Confirmez en pressant espacement |
| Vérification de l'effet obtenu. | RA. |
| Représentation de 5 courbes parallèles à L'EQUATEUR.<br>Couleur: vert. Largeur : 1 . | Curseur 030 099 VE L1 CO 089 105 espacement 148 099. Presser 2 fois espacement .<br><br>Curseur 139 130 CO 089 136 espacement . Curseur 037 130 .<br>Presser 2 fois espacement .<br><br>Curseur 054 147 CO 089 152 espacement .Curseur 124 147 .<br>Presser 2 fois espacement .<br>Curseur 037 068 CO 089 074 espacement . Curseur 141 068 .<br>Presser 2 fois espacement .<br><br>Curseur 124 051 CO 089 056 espacement 052 051. Presser 2 fois espacement . |
| Inscription d'un texte explicatif à droite du dessin .<br>Couleur: vert. Dimension 1. | Curseur 180 030 BR VE D1 TC.<br>Taper "La terre est divisée par des lignes imaginaires:<br>PARALLELES à l'Equateur.<br><br>Il y en a 90 par HEMISPHÈRE".<br>Presser ESC . |
| Sauvegarde | Presser F4 et O ui . |

### 3.2.3 Création du 10ième affichage ZERO

Dans le menu principal, choisir [A]. Comme SÉLECTION taper ZERO [◄┘].

L'affichage suivant est suggéré:

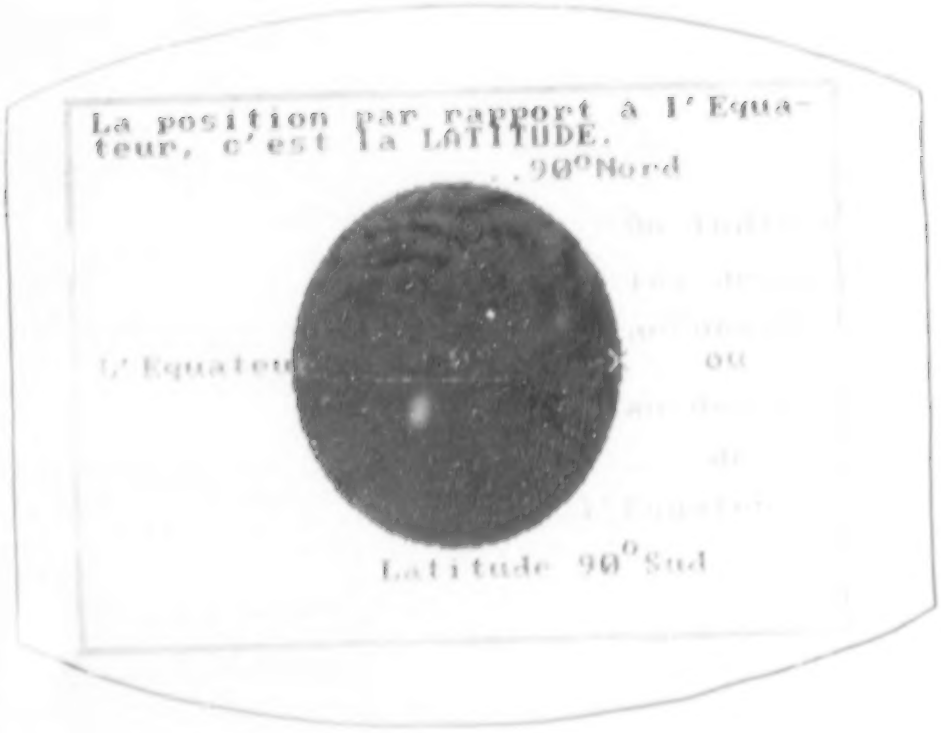


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création de données pour surimpression ou juxtaposition en utilisant l'affichage HORIZONT. | JU ◄#► Sélectionner HORIZONT ◄┘ |
| Inscription des degrés de latitude 0° 45° 90° 65° 20° 90°. couleur : rouge. Dimension : 1 | RO D1. Curseur 051 092 TC.<br>Taper 0° ESC<br>Curseur 023 058 TC. Taper 65° ESC<br>Curseur 060 030 TC. Taper 90° ESC<br>Curseur 148 126 TC. Taper 65° ESC<br>Curseur 049 159 TC. Taper 90° ESC<br>Curseur 032 144 TC. Taper 80° ESC |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) . |

### 3.2.4 Création du 11ième affichage LATITUDE

Dans le menu principal, choisir [A]. Comme SÉLECTION, taper LATITUDE [◄┘].

Voici un affichage proposé:

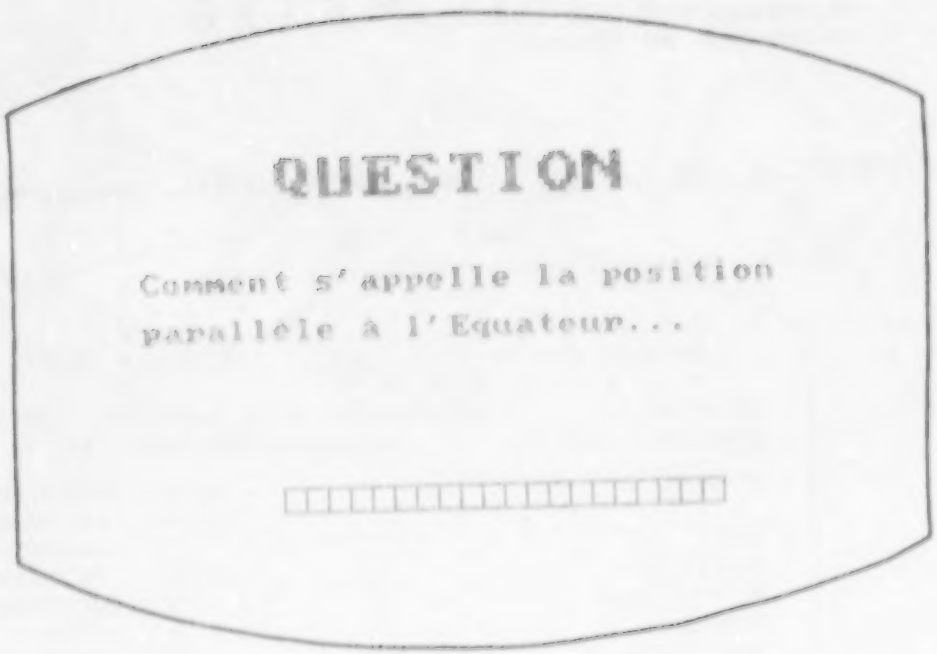


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de l'affichage SPHERE1 | OB [◄ ‖ ►] Taper SPHERE1 [◄┘] |
| Dessiner la ligne courbe de L'EQUATEUR en rouge. | Curseur 099 100 RO D1 CO 159 107 [espacement]. Curseur 218 099. Presser 2 fois [espacement]. |
| Inscrire les expressions suivantes. Couleur: brun . Dimension 1. | Curseur 029 014 BR D1 TC. Taper: La position ... [ESC]. |
| Couleur: rouge | Curseur 171 033 RO TC. Taper 90° Nord [ESC] . |
| Couleur: vert | Curseur 222 052 VE TC . Taper: On indique etc... [ESC] . |
| Couleur: rouge | Curseur 029 094 RO TC.<br>Taper:L'équateur [ESC] . |
| | Curseur 130 162 TC . Taper: Latitude 90° SUD [ESC] . |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O](ui) |

### 3.2.5 Création du 12ième affichage QUEST2

Il s'agit de créer une question et une zone de réponses.
Au menu principal, choisir [A]. sélectionner en tapant QUEST2 [←┘].

Voici un affichage réalisable:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Couleur: bleu. Dimension 2 | Curseur 080 002 D2 CY TC. Taper: QUESTION [ESC] . |
| Transcription du texte de la question. | Curseur 030 040 D1 TC Taper:"Comment s'appelle la position parallèle à l'Equateur..." [ESC] . |
| Création de la zone de réponse | Curseur 080 112 RS. Presser 20 fois [espacement] . [ESC] . |
| Observez l'affichage de gestion de réponses qui apparaît. | |

Inscrire les réponses attendues et les paramètres comme suit.

EDULOGIC

DATE

Création:
Révision:

Auteur:
Réponse: QUEST2

QUESTION: 1
LONGUEUR: 0020

DESCRIPTION DE LA QUESTION: LATITUDE
VARIABLE SYMBOLIQUE: REP 2

| REPONSES | VALEUR (100Z) | BRANCHEMENT (AFFICHAGE) |
|---|---|---|
| &REP1 | 0 | ATTENTIO |
| *LATITUDE* | 100 | FELICITE |
| *L'ATTITUDE* | 0 | LATITUDE |
| PARALLELE | 0 | POLES |
| *ALTITUDE* | 0 | POLES |
| *HORIZONTALE* | 0 | POLES |
| *HORIZON* | 0 | POLES |
| | Autres réponses | POLES |

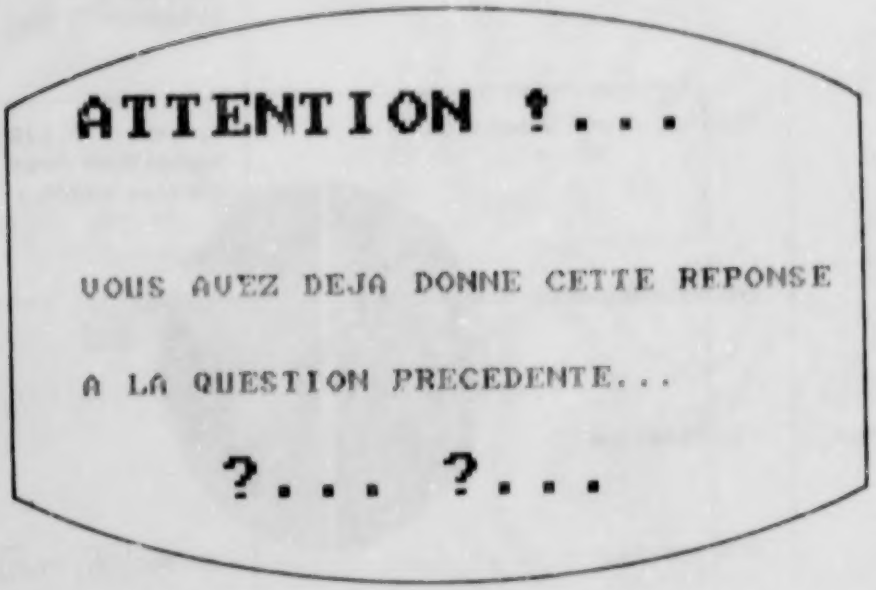
F1 : AIDE F3 : SAUVER F4 : QUTR F7 : PRMR

F8 : PRCD F9 : DRNR F10 : PRCH

Presser [F3] . Au retour de l'affichage, presser [F4] et [O](ui).

### 3.2.6 Création de l'affichage ATTENTION

Nous allons créer un message d'avertissement pour empêcher l'usager de fournir une réponse identique à celle donnée dans une question précédente.




---

Note: Utilisation d'un affichage déjà créé (ou en banque)
Le message FELICITE a été crée auparavant. Nous l'utiliserons à diverses reprises dans le déroulement du didacticiel. Il n'est pas nécessaire de le créer à nouveau.

Création de l'affichage ATTENTION

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Écriture de l'avertissement | |
| Couleur:magenta; dimension 2 | Curseur 030 010 D2 MA TC . Taper ATTENTION ! [ESC] . |
| Couleur:cyan; dimension :1 | Curseur 030 070 D1 CY TC . Taper:Vous avez déjà donnée cette réponse avant . . . [ESC] . |
| Couleur:magenta; dimension 2 | Curseur 080 130 D2 MA TC . Taper ?..?.. [ESC] |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O] (ui) |

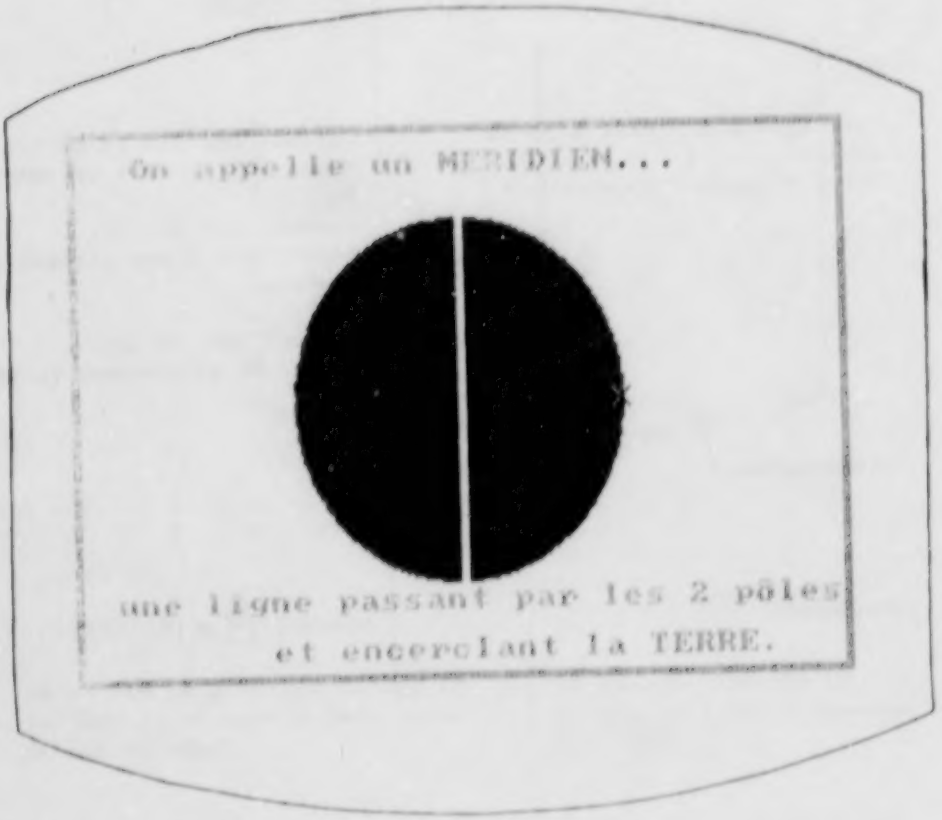
* Les touches de tabulations [◄ ╫ ►] et [SHIFT] [◄ ╫ ►] aident à parcourir l'écran

## 3.3 Élaboration des affichages du sous-thème MERIDIEN

### 3.3.1 Création du 13ième affichage ARC

Sélectionner en tapant ARC [↵].

Voici l'affichage proposé:

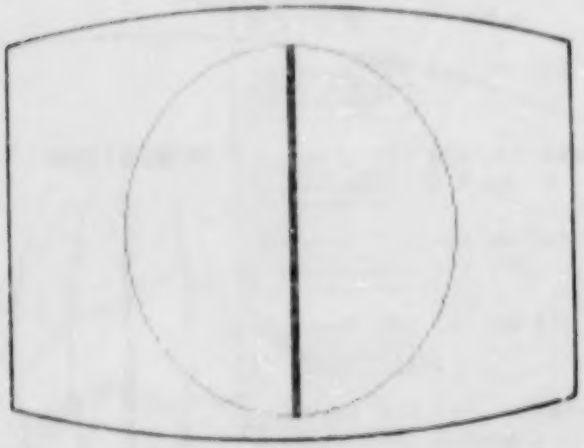


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de l'affichage SPHERE1 | OB ◄ # ► SPHERE1 ◄┘ |
| Tracé d'une ligne noire verticle pour ouvrir la sphère en 2 moitiés. Couleur: noir; largeur: 2 | Curseur 160 040 NO L2 LI.<br>Curseur 160 059. Presser espacement . |
| Inscription du texte sous la sphère.<br>Couleur: vert . Dimension 1 | Curseur 042 018 VE D1 TC.<br>Taper: on appelle un MERIDIEN. .<br>ESC .<br>Curseur 035 161 TC.<br>Taper: une ligne passant par les 2 pôles.<br>ESC .<br>Curseur 090 177 TC.<br>Taper: et encerclant la TERRE<br>ESC . |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) |

### 3.3.2 Création d'un affichage de référence OUTIL1

Un affichage de référence sert d'outil pour aider à créer d'autres affichages, mais ne sert pas en mode élève.

Au menu principal, choisir A. SÉLECTION : taper OUTIL1 ⏎

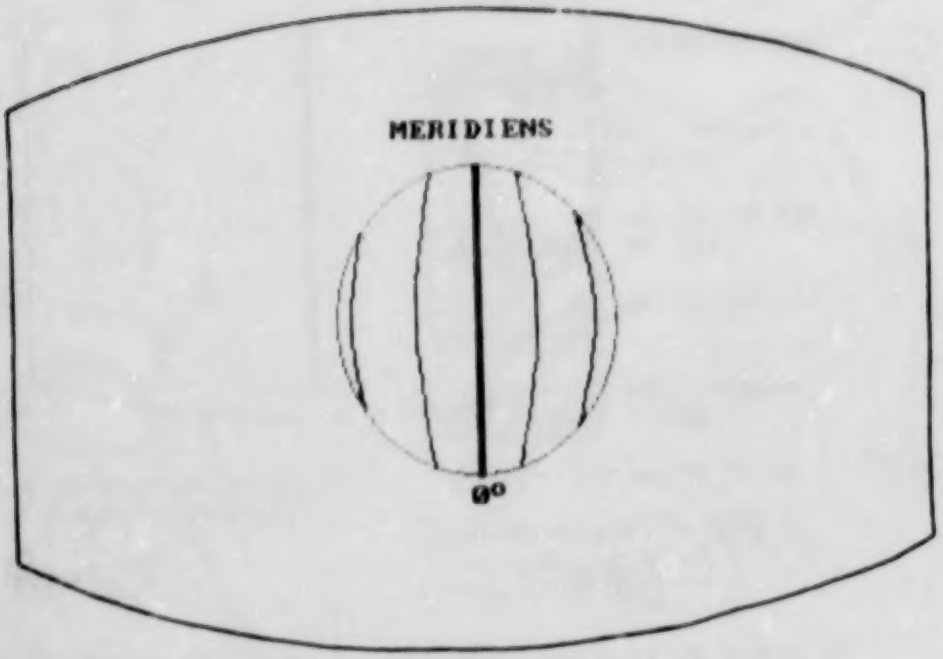


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Au centre de l'écran, tracez en largeur 1, un cercle vert de 60 pixels de rayon. | L1 curseur 159 099 CE<br>Curseur 219 099 . Pressez espacement . |
| Tracer un diamètre vertical.<br>Couleur: rouge; largeur :2 . | Curseur 160 040 RO L2 LI.<br>Curseur 160 159. Presser espacement . |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui). |

### 3.3.3 Création de l'affichage VERTICAL

Au menu principal, choisir A .
Comme SELECTION, taper VERTICAL ⏎

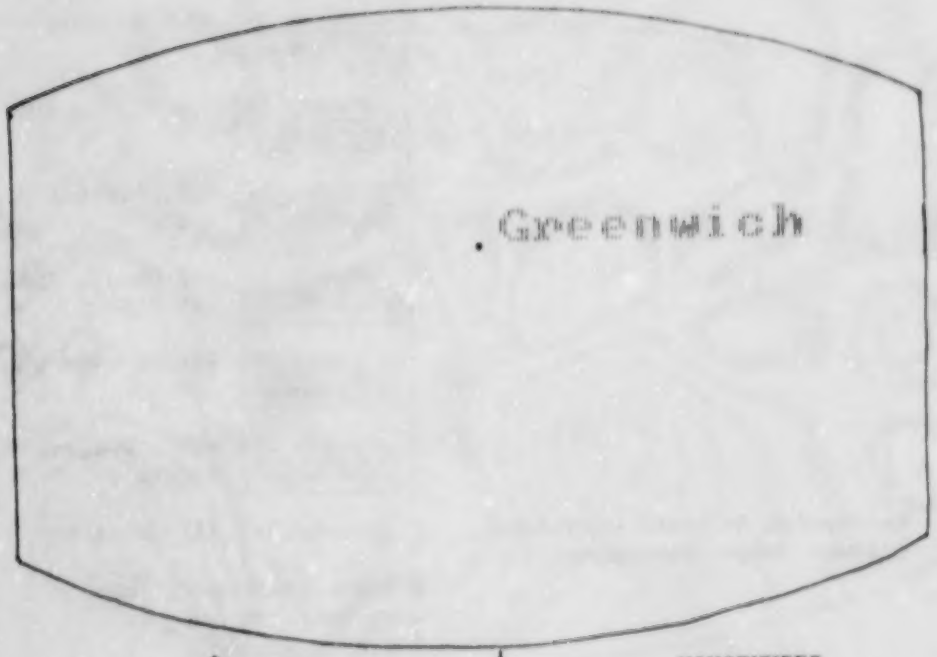
Voici l'affichage proposé :



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de l'affichage OUTIL1 | OB ◄►► Choisir OUTIL1 ◄┘ |
| Tracé de 4 arcs de cercle<br>Couleur: rouge; largeur :1 | RO L1 140 042 Co 130 099<br>espacement .<br>Curseur 140 156. Presser<br>espacement 2 fois .<br>Curseur 110 134 CO 103 099<br>espacement .<br>Curseur 110 065. Presser<br>espacement 2 fois.<br>Curseur 177 042 Co 185 099<br>espacement 177 156.<br>Curseur 202 141 CO 215 099<br>espacement .<br>Curseur 202 057 . Presser<br>espacement 2 fois . |
| Inscription du texte au-dessus .<br>Couleur: rouge; Dimension: 1 | Curseur 123 022 RO D1 TC<br>Taper: MÉRIDIENS ESC<br>Curseur 156 164 TC.<br>Taper: 0° ESC |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) |

### 3.3.4 Création de l'affichage GREENWIC

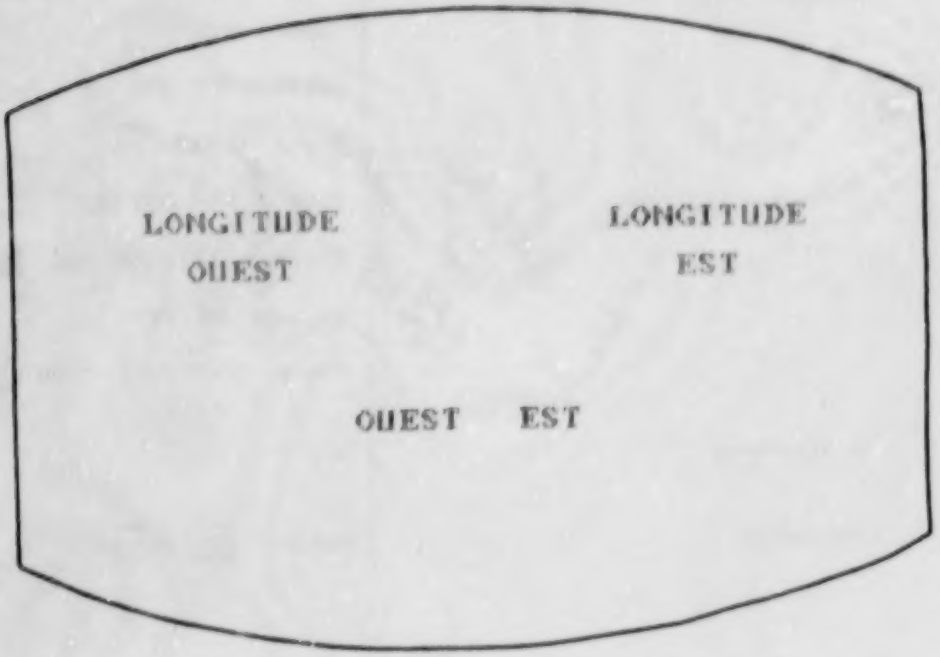
Au menu principal, sélectionner [A]
À SÉLECTION, taper: GREENWIC [↵]
L'affichage sera superposé au précédent dans le déroulement




| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Placer un point sur le diamètre vertical.<br>Couleur: vert | Curseur 160 070 VE D1 L1 PT |
| Inscription du mot. | Curseur 165 062 D1 TC<br>Taper: Greenwich [ESC] |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O](ui) |

### 3.3.5 Création de l'affichage LONGITUD pour superposition

Au menu principal, choisir [A]
Comme SÉLECTION, taper: LONGITUD [←┘]
Voici l'affichage suggéré:

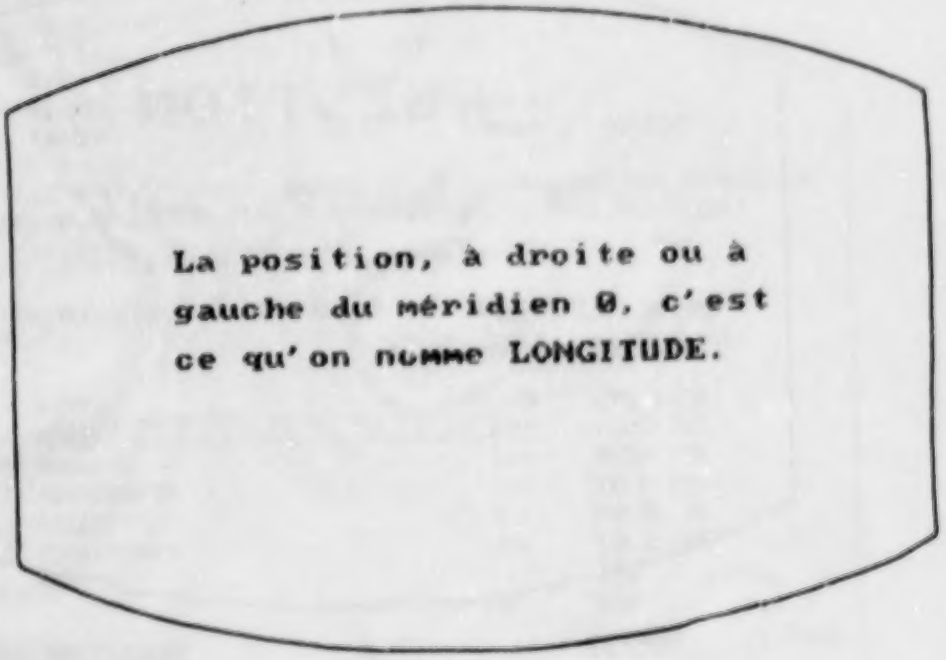


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Juxtapositon de l'affichage VERTICAL | JU ◄═► Choisir VERTICAL ◄┘ |
| Inscription du texte<br>Couleur: vert; dimentsion: 1 | Curseur 175 099 VE D1 TC<br>Taper: EST ESC<br>Curseur 115 099 TC<br>Taper: OUEST ESC<br>Curseur 209 033 TC<br>Taper: LONGITUDE EST ESC<br>Curseur 039 033 TC<br>Taper: LONGITUDE OUEST ESC |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) |

### 3.3.6 Création de l'affichage DEFINIT

Au menu principal, choisir [A]
Comme SELECTION, taper DEFINIT [←]

Voici l'affichage à créer

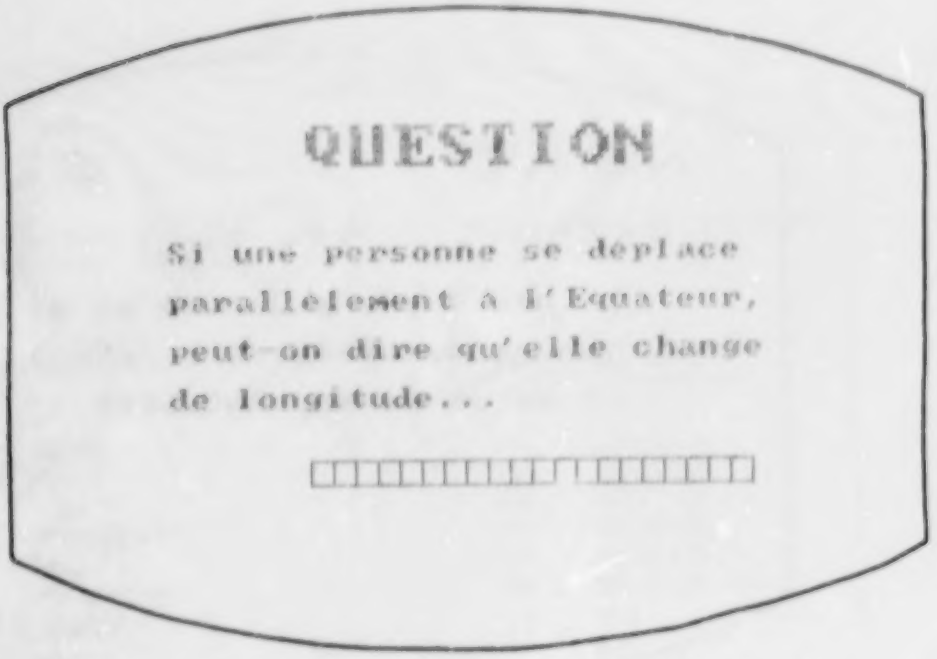



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte.<br>Couleur: brun; dimension: 1 | Curseur 060 070 BR D1 TC<br>Taper: La position . . . etc.<br>[ESC] |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O] (ui) |

### 3.3.7 Création de l'affichage QUEST3

Au menu principal, choisir [A]. Comme SÉLECTION, taper: QUEST3 [↵]

Créons la question suivante




| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte<br>Couleur: cyan; dimension 2 | Curseur 080 002 D2 CY TC<br>Taper: QUESTION [ESC] |
| Dimension 1 | Curseur 030 040 D1 TC<br>Taper: "Si ne personne .. etc.."<br>[ESC] |
| Création de la zone de réponse | Curseur 080 112 RS<br>Presser [espacement] 20 fois.<br>[ESC] |

Observez l'affichage de gestion de réponses qui apparaît.
Inscrire les réponses attendues et les paramètres comme suit:

```
                        EDULOGIC
   Date
Création:                          Auteur:
Révision:                          Réponse:  QUEST3

QUESTION:  1          DESCRIPTION DE LA QUESTION: LONGITUDE
LONGUEUR:  0020             VARIABLE SYMBOLIQUE: REP3
   (1-1000)

   REPONSE(S)                      VALEUR BRANCHEMENT
                                   (100%) (AFFICHAGE)

   &REP2                             0    ATTENTIO
   *OUI*                           100    FELICITE
   *VRAI*                          100    FELICITE
   *SUREMENT*                      100    FELICITE
   *EXACT*                         100    FELICITE
   *D'ACCORD*                      100    FELICITE
   *FAUX*                            0    ARC
                     Autres réponses      ARC

F1  : AIDE    F3  : SAUVER    F4  : QUTR    F7 : PRMR

F8  : PRCD    F9  : DRNR      F10 :  PRCH
```

Presser F3 . Au retour de l'affichage, presser F4 et O (ui).

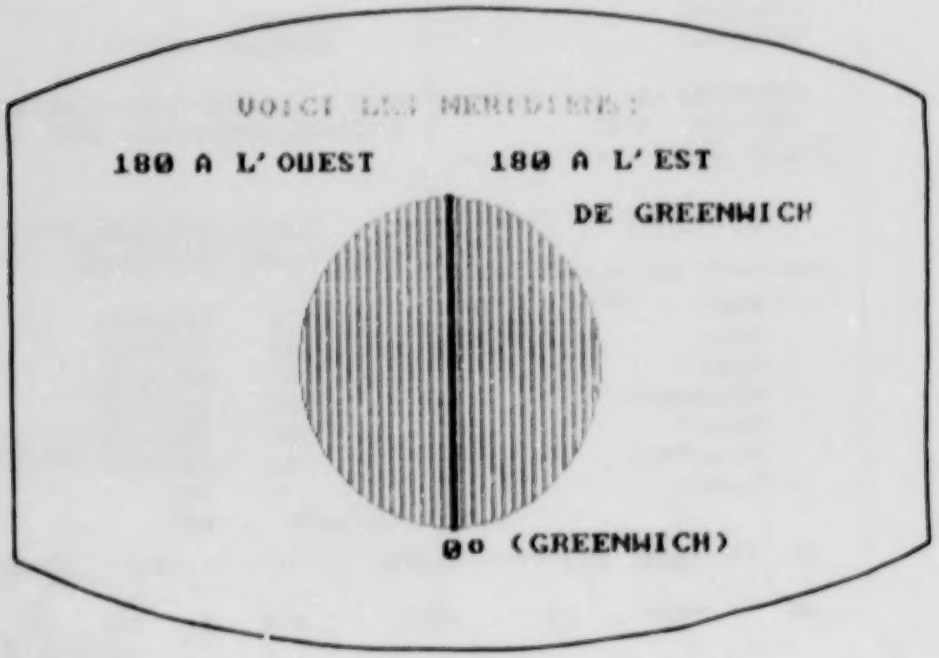
## 3.4 Élaboration des affichages du sous-thème COORDONN

Au menu principal, choisir [A]

### 3.4.1 Création de l'affichage LIGNESV

Comme SÉLECTION, taper LIGNESV [←]

L'affichage à créer est le suivant:

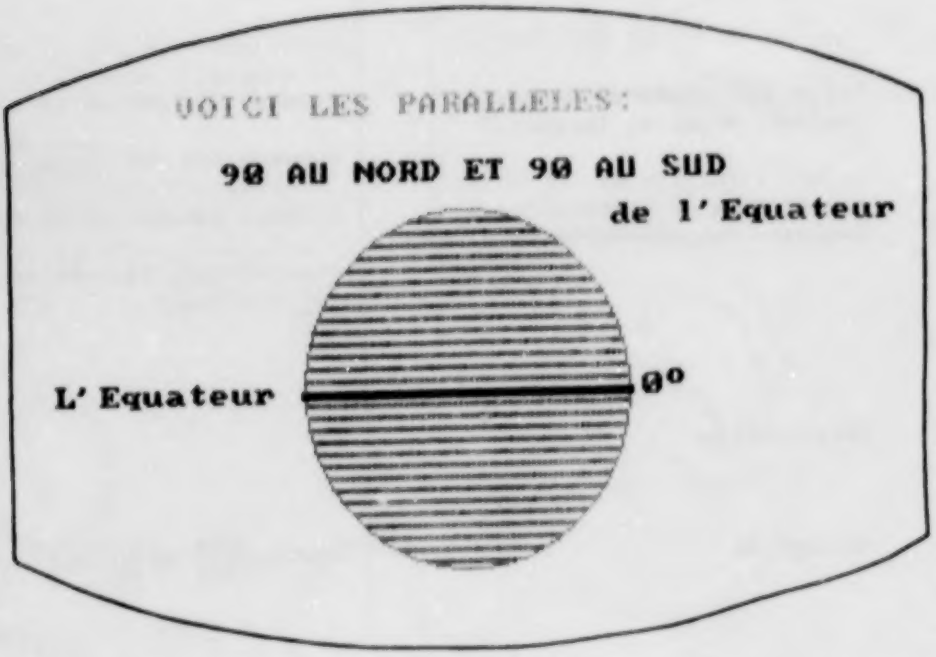


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Juxtaposition de l'affichage SPHERE1 comme guide de référence | JU Choisir avec ◄ ► SPHERE1 |
| Dessin d'une sphère hachurée verticalement<br>Couleur: cyan; largeur de trait: 1 | HV 160 100 L1 CY CE 219 100<br>espacement |
| Tracé d'un diamètre vertical.<br>Couleur: magenta; largeur:1 | Curseur 160 040 MA L1 LI<br>Curseur 160 159 espacement |
| Inscription du texte<br>Couleur: cyan et magenta | Curseur 045 009 D1 MA TC<br>Taper:"Voici les méridiens: 180 A l'OUEST . . . etc ..<br>ESC |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) |

### 3.4.2 Création de L'affichage LIGNESH

Choisir [A] dans le menu principal. Comme SÉLECTION, taper LIGNESH [↵]

Voici l'affichage suggéré:

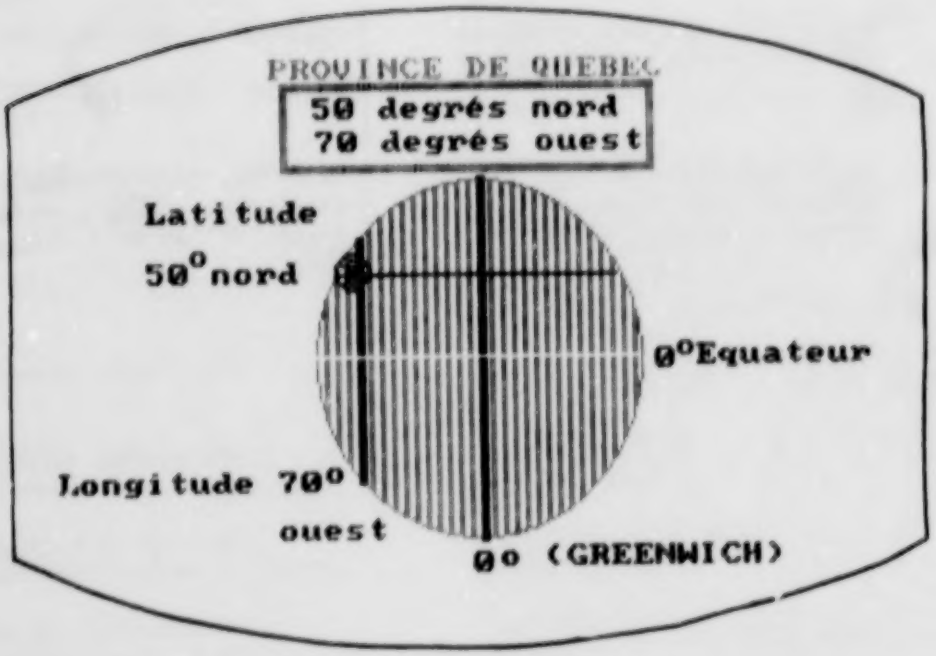


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Dessin d'une sphère hachurée horizontalement. | HH 160 100 L1 CY CE.<br>Curseur 219 100 espacement |
| Couleur: cyan<br>Largeur de trait 1 | |
| Tracé d'un diamètre horizontal<br>Couleur: magenta ; largeur :1 | Curseur 100 100 L1 MA LI<br>Curseur 219 100 espacement |
| Texte explicatif à inscrire<br>Couleur: cyan; dimension 1<br>Couleur: magenta; dimension 1 | CY D1 TC. Taper:"Voici les parallèles:" ESC . MA TC Taper:"90° au nord ... etc.. ESC |

### 3.4.3 Création de l'affichage PQUEBEC

Choisir [A] , au menu principal. SELECTION, taper PQUEBEC [←] .

Voici l'affichage proposé

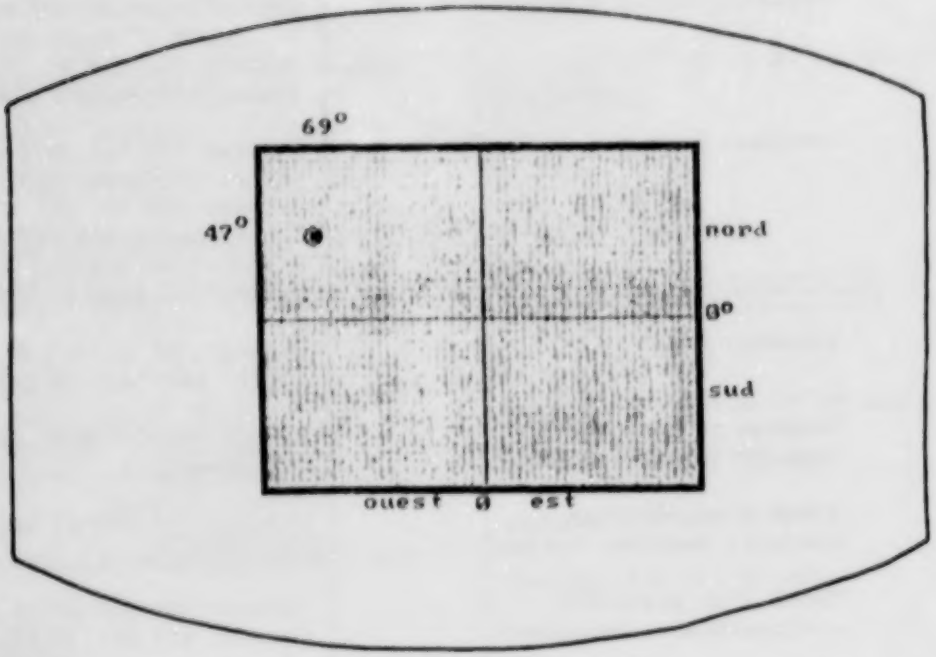


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Dessin d'une sphère hachurée verticalement<br>Couleur:cyan ; largeur de trait 1 | HV 160 100 L1 CY CE<br>Curseur 219 100 espacement |
| Tracé d'un diamètre horizontal<br>Couleur: noir; largeur de trait 1 | Curseur 101 099 NO L1 LI<br>Curseur 220 099 espacement |
| Tracé d'un diamètre vertical<br>Couleur:magenta, largeur :1 | Curseur 160 040 Ma L1 LI<br>Curseur 160 159 espacement |
| Inscription du texte<br>Couleur: blanc; dimension 1 | Curseur 040 048 D1 TC<br>Taper:"Latitude 50° NORD ESC<br>TC. Taper O° Équateur ESC<br>Curseur 102 015 TC<br>Taper:"50° degrés NORD" ESC |
| Couleur: magenta; dimension 1 | Curseur 157 164 MA D1 TC<br>Taper: O°(Greenwich) ESC<br>Curseur 007 137 TC<br>Taper:"Longitude 70° OUEST" ESC<br>Curseur 102 025 TC<br>Taper:"70° degrés OUEST" ESC |
| Couleur: cyan | Curseur 085 001 CY TC<br>Taper: PROVINCE DE QUÉBEC ESC |
| Cadrage rectangulaire<br>Couleur: cyan; largeur 2. | HT 088 009 CY L1 RC 224 038<br>espacement |
| Tracé d'un méridien<br>Couleur: magenta; largeur: 1 | Curseur 117 059 L1 MA LI 117 140<br>espacement . |
| Tracé d'un parallèle<br>Couleur:blanc; largeur:1 | Curseur 107 072 L1 BL LI<br>Curseur 211 072 espacement |
| Tracé d'une zone circulaire illustrant le territoire du Québec (par des lignes libres ..)<br>Couleur: blanc | Curseur 109 073 BL L1 ML<br>Curseur à volonté espacement |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui). |

### 3.4.4 Création de l'affichage CARTE

Choix [A] dans le menu principal. Taper comme SÉLECTION:
CARTE [↵]

Suggestion d'affichage:

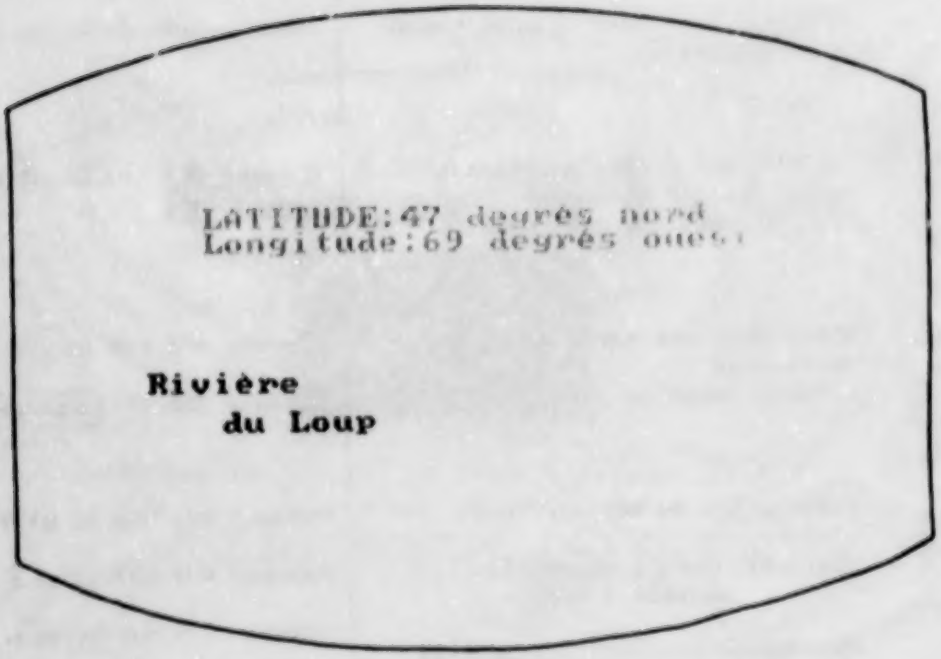


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Tracé d'un cadrage rectangulaire<br>Couleur:blanc ; largeur: 2 | HT L2 BL 050 020 RC<br>Curseur 270 100 espacement |
| Saturation en bleu cyan et tracé d'un quadrillé. | Cursuer 266 170 HQ CY PE |
| Tracé d'une droite horizontale comme ligne d'équateur.<br>Couleur: magenta ; largeur: 1 | Curseur 267 100 L1 MA LI 053 100<br>espacement |
| Tracé d'un axe vertical au milieu du cadrage .<br>Couleur: magenta ; largeur: 1 | Curseur 160 022 LI<br>Curseur 160 177 espacement |
| Inscription du texte et des nombres<br>Couleur: blanc à gauche<br>magenta à droite<br>Validation avec ESC chaque fois | Curseur 023 056 BL D1 TC etc...<br>Curseur 073 007 TC etc ...<br>Curseur 275 056 TC etc...<br>Curseur 275 131 TC etc... |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser F4 et O (ui) |

### 3.4.5 Création de l'affichage VILLE

Choix [A], au menu principal. Comme SÉLECTION, taper VILLE [←]

Voici le texte suggéré qui sera superposé à l'affichage CARTE:

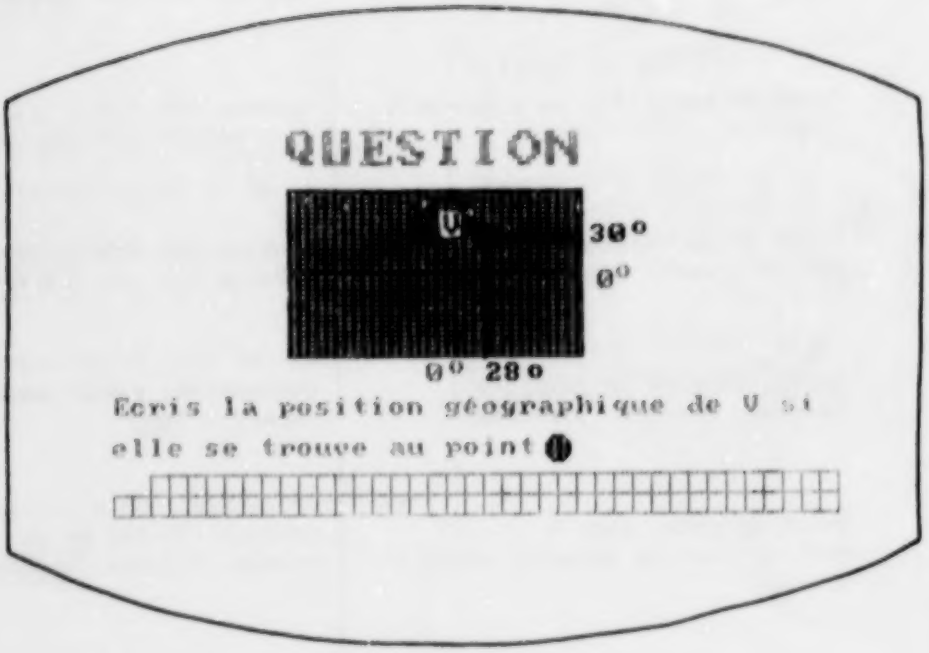



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte<br>Couleur: cyan ; dimension :1 | Curseur 115 002 CY D1 TC<br>Taper:"LATITUDE... etc .." [ESC] |
| Couleur:magenta ; dimension: 1 | Curseur 084 056 MA TC<br>Taper: "RIVIERE-DU-LOUP" [ESC] |
| Vérification et sauvegarde | RA. Presser [F4] et [O] (ui) |

### 3.4.6 Création de l'affichage QUEST4

Choisir [A] au menu principal. Comme SÉLECTION, taper QUEST4 [←┘] .

Suggestion d'affichage à créer:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte .<br>Couleur: cyan; dimension : 2 | Curseur 080 002 CY D2 TC<br>Taper: QUESTION [ESC] |
| Dessin d'un cadrage quadrillé<br>Couleur: blanc | HQ 080 025 BL L2 RC<br>Curseur 207 090 [espacement] |
| Tracé du parallèle de l'Équateur<br>Couleur: cyan; largeur:1 | Curseur 080 058 L1 CY LI<br>Curseur 207 058 [espacement] |
| Tracé de la verticale 0°.<br>Couleur: cyan; largeur: 1 | Curseur 143 025 L1 CY LI<br>Curseur 143 090 [espacement] |
| Inscription de la lettre V<br>Couleur: magenta; dimension: 1 | Curseur 150 037 L1 MA TC<br>Taper: V [ESC] |
| Tracé du point pour V<br>Cercle; couleur magenta; rayon 5 pixels . | Curseur 166 044 MA CE<br>Curseur 171 044 [espacement] |
| Tracé de la verticale pour V | Curseur 166 044 L1 LI<br>Curseur 166 090 [espacement] |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Tracé de l'horizontale pour V | Curseur 166 044 L1 LI<br>Curseur 207 044 espacement |
| Inscription des degrés: 0° | Curseur 213 056 .. 139 092 ...<br>Curseur 209 039 ...<br>Utiliser TC et ESC |
| Inscription du texte de la question .<br>Couleur: cyan; dimension :1 | Curseur 004 106 CY D1 TC<br>Taper:"Ecris la position géographique de etc.." ESC |
| Création de la zone de réponse<br>Couleur: cyan ; dimension : 1 | Curseur 020 145 RS . Presser espacement 70 fois ESC . |
| Observation de l'affichage obtenu | |

Observez l'affichage de gestion de réponses qui apparaît.
Inscrire les réponses attendues et les paramètres comme suit:

EDULOGIC

Date

Création: Auteur:
Révision: Réponse: QUEST4

QUESTION: 1 DESCRIPTION DE LA QUESTION: POSITION DEGRES
LONGUEUR: 0076 VARIABLE SYMBOLIQUE: REP4
(1-1000)
REPONSE(S) VALEUR BRANCHEMENT (100%) (AFFICHAGE)

| | | |
|---|---|---|
| &REP3 | 0 | ATTENTIO |
| *LATITUDE 30 DEGRES NORD* *LONGITUDE 28 DEGRES EST* | 100 | FELICITE |
| *30 DEGRES NORD* *28 DEGRES EST* | 100 | FELICITE |
| *30 DEGRES* *28 DEGRES* | 0 | CARTE |
| *30 DEGRES* *28 DEGRES* | 0 | CARTE |

F1 : AIDE F3 : SAUVER F4 : QUTR F7 : PRMR

F8 : PRCD F9 : DRNR F10 : PRCH

Cette analyse de réponses est assez difficile pour l'utilisateur.

Vous pouvez simplifier les réponses attendues si vous désirez.

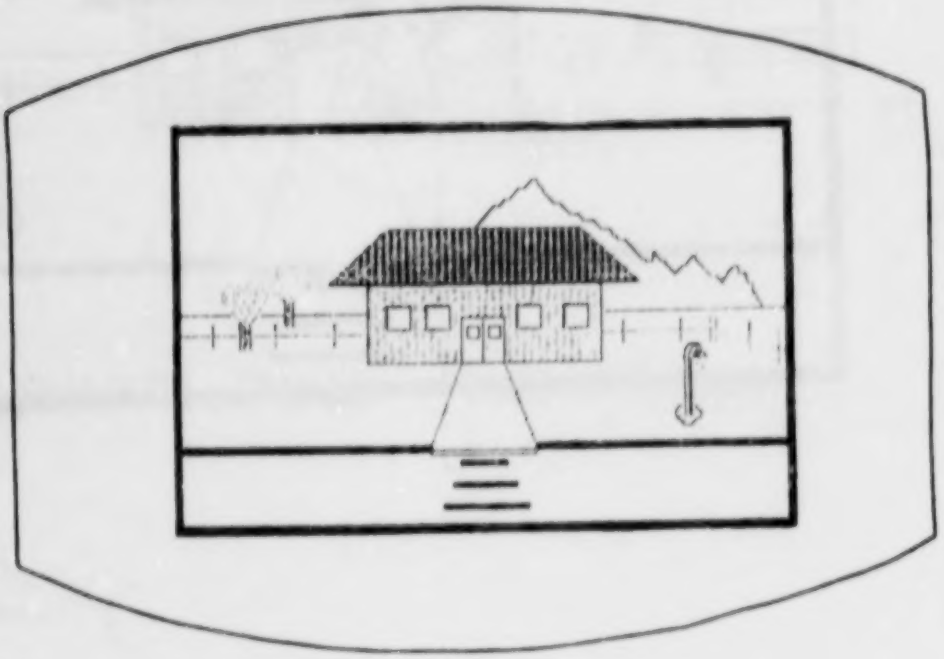
## 3.5 Création des affichages du sous-thème ROSEVENT

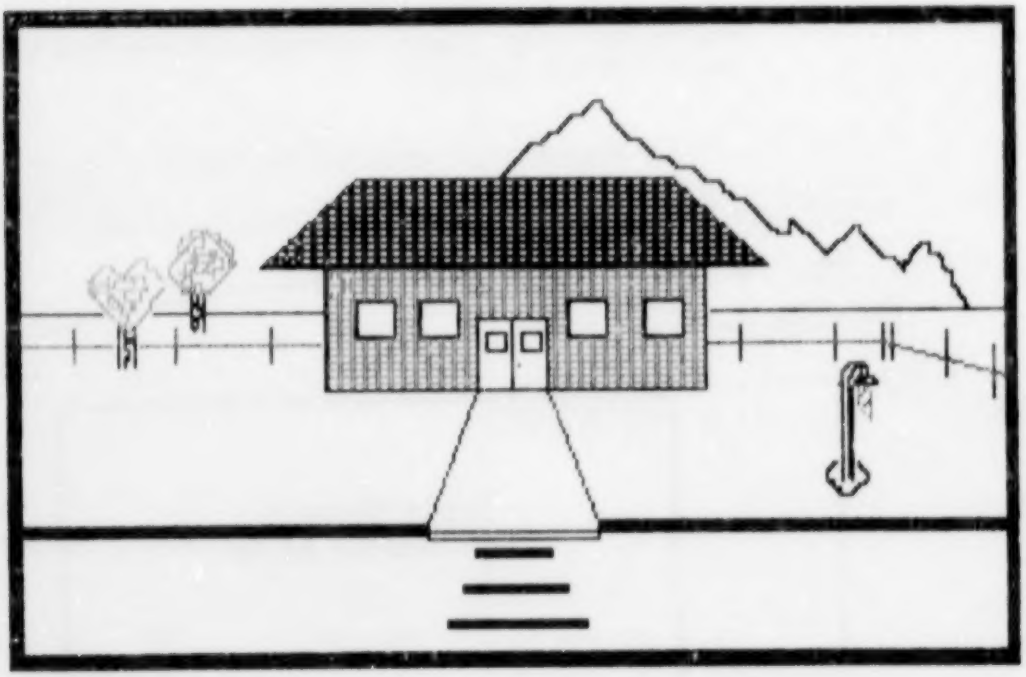
Au menu principal, choisir [S] Comme SÉLECTION, taper ROSEVENT [←]. Vous retrouvez les affichages en liste. Presser F4.

### 3.5.1 Création de l'affichage MONECOLE

Choisir [A], dans le menu principal. Comme SÉLECTION, taper MONECOLE [←]

Suggestion d'affichage à créer:





| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Dessin d'un cadrage rectangulaire 315 X 182 pixels | Curseur 002 004 BR L3 RC<br>Curseur 317 186 espacement |
| Couleur: brun ; largeur :3 | |
| Dessin de l'école: .Toit en forme de trapèze<br>Couleur: brun ; largeur de trait 1 | BR L1 080 075 PO<br>Curseur 110 050 espacement<br>Curseur 210 050 espacement<br>Curseur 240 075 espacement<br>Curseur 080 075 . Presser 2 fois espacement |
| Peindre en quadrillé | HQ 098 069 PE |
| Corps de la maison : Rectangle<br>Couleur: brun ; largeur de trait 1 | HT 100 075 BR L1<br>RC 220 110 espacement |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Fenêtre: 4 à dessiner<br>Couleur: brun ; largeur :1<br>Répétition de la 1ere fenêtre 3 fois par duplication | Curseur 110 085 HT BR LI RC<br>curseur 122 095 espacement<br><br>Curseur 122 095 DU<br>Le cadrage doit clignoter si le curseur est bien en place . Avec le curseur → glisser la forme clignotante à droite jusqu'à la position appropriée espacement<br><br>Recommencer la manoeuvre de duplication encore 2 fois. |
| Porte principale<br>Couleur: brun; largeur de trait:1<br>Fenêtres de la porte : 2<br>duplication de la fenêtre | Curseur 148 090 RC 170 110<br>espacement . Curseur 159 110 BR<br>LI LI 159 090 espacement<br>Curseur 151 094 RC 157 099<br>espacement . Curseur 156 099 DU<br><br>Si ce n'est pas la bonne forme qui clignote, presser ←<br>jusqu'à ce que la forme choisie clignote.<br><br>Avec le curseur → faire glisser la forme clignotante jusqu'à la position désirée espacement . |
| Façade quadrillée.<br>Couleur: vert ; trait : 1 | Curseur 105 080 HQ VE LI PE |
| Dessin de l'environnement de l'école:<br>Arbres : 2<br>Troncs bruns : 2 | Curseur 035 103 BR LI LI 035 092<br>espacement . Curseur 040 091 LI<br>Curseur 040 103 espacement<br>Curseur 058 092 LI 058 083 espac<br>Curseur 060 080 LI<br>Curseur 060 092 espacement |

ATTENTION : Ne pas surutiliser la commande ML: elle dépense beaucoup d'espace mémoire.

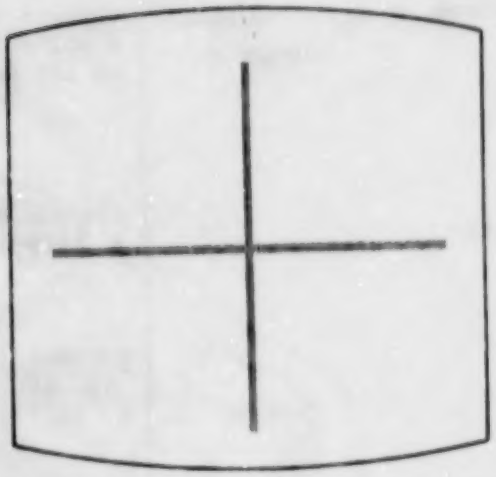
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Feuillage vert : 2 fois dessin à mouvement libre. | Curseur 035 091 VE L1 ML curseur à volonté espacement etc. |
| | Curseur 055 081 ML curseur espacement . |
| Ligne d'horizon | Curseur 156 049 BR L1 ML curseur à volonté. Curseur 316 088 BR L1 LI 222 088 espacement . |
| Clôture | Curseur 006 097 RO L1 LI curseur à volonté. |
| Trottoir | Curseur 148 110 BR L1 LI 131 150 espacement . Curseur 187 150 BR L1 LI 170 110 espacement . |
| Rue en façade | Curseur 187 148 BR L2 LI 314 148 espacement . |
| | Curseur 131 150 LI espacement . |
| Panneau d'identification | Curseur 263 136 LI 263 107 espacement . Curseur 266 107 LI 266 136 espacement . Curseur 263 107 L1 ML curseur à volonté espacement etc... |
| Passage de piétons | Curseur 148 156 Br L2 LI 170 156 espacement . Curseur 176 166 LI 144 166 espacement . Curseur 181 176 LI 139 176 espacement . |
| Vérification et sauvegarde | RA . Presser F4 et O (ui) . |

### 3.5.2 Création de l'affichage CROISEE

Choisir [A], au menu principal. À SÉLECTION, taper CROISEE

[←┘]

Voici l'affichage suggéré:

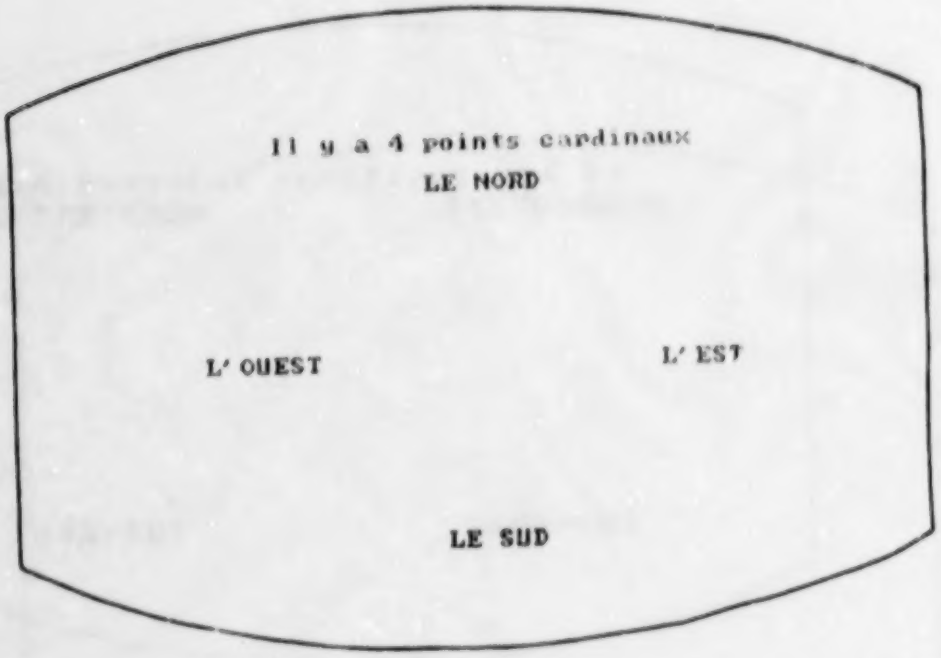


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Création des axes nord-sud et est-ouest.<br>Couleur: cyan ; largeur : 2 | Curseur 160 160 L2 CY LI 160 040 [espacement].<br>Curseur 090 100 L2 CY LI 230 100 [espacement]. |
| Vérification | RA. |

### 3.5.3 Création de l'affichage CARDINAL

Choisir [A] au menu principal. SÉLECTION, taper CARDINAL [↵]

Suggestion d'affichage:

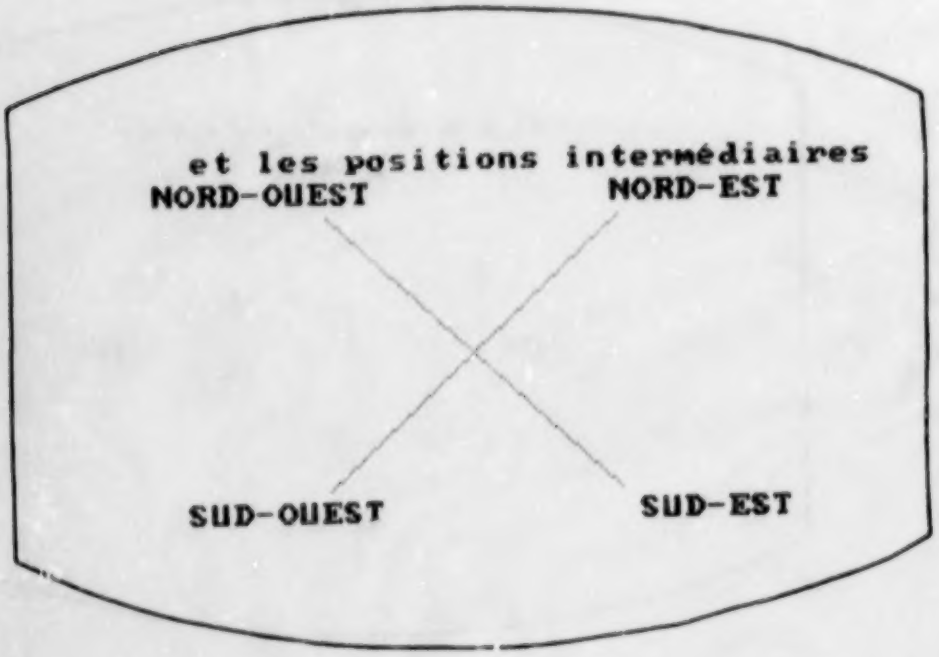



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte<br>Couleur: cyan ; dimension: 1 | Curseur 059 003 D1 CY TC<br>Taper : Il y a 4 points ... [ESC]<br>Curseur 131 020 TC<br>Taper: LE NORD etc... [ESC]<br>Curseur 139 171 ...026 096 ...<br>Curseur 243 096 [ESC] |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O](ui) |

### 3.5.4 Création de l'affichage OBLIQUE

Choisir au menu principal [A] Comme SÉLECTION, taper OBLIQUES [◄┘].

Suggestion d'affichage:

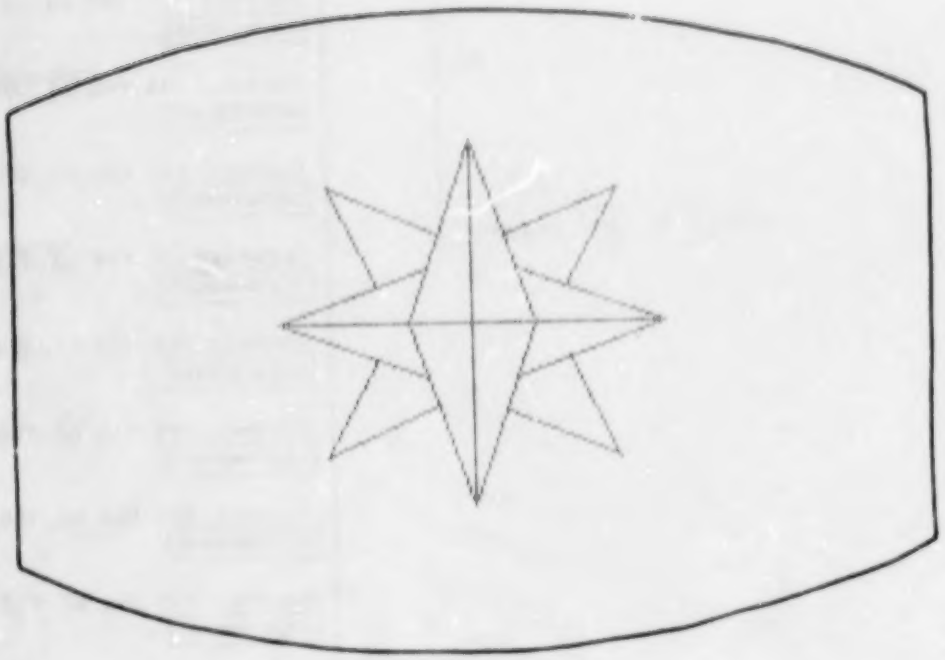



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Tracé de 2 diagonales.<br>Couleur: cyan; largeur : 1 | Curseur 107 055 CY L1 LI 213 145 [espacement] . Curseur 107 145 L1 LI 213 055 [espacement] . |
| Inscription du texte<br>Couleur: blanc; dimension: 1 | Curseur 059 033 BL D1 TC<br>Curseur 045 044 ...211 044 ...<br>[ESC] . Curseur 056 149 [ESC] . |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O] (ui) |

### 3.5.5 Création de l'affichage ETOILE

Choisir [A] au menu principal. Comme SELECTION, taper ETOILE [←┘]

**Voici l'affichage suggéré:**



MODULE 3 (Complément) Instrumentation/ A /unité 3.6.1

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Tracé des lignes nécessaires pour obtenir le dessin . | Curseur 183 100 CY L1 LI |
| | Curseur 160 040 espacement . |
| | Curseur 160 160 LI 183 100 espacement . |
| | Curseur 137 100 LI 160 040 espacement . |
| | Curseur 160 160 LI 137 100 espacement . |
| | Curseur 144 082 LI 090 100 espacement . |
| | Curseur 176 082 LI 230 100 espacement . |
| | Curseur 176 118 LI 230 100 espacement . |
| | Curseur 144 118 LI 090 100 espacement . |
| | Curseur 148 071 LI 108 055 espacement . |
| | Curseur 126 088 LI 108 055 espacement . |
| | Curseur 213 056 LI 172 071 espacement . |
| | Curseur 213 056 LI 194 088 espacement . |
| | Curseur 126 112 LI 107 144 espacement . |
| | Curseur 107 144 LI 148 127 espacement . |
| | Curseur 213 145 LI 173 129 espacement . |
| | Curseur 195 111 LI 213 145 espacement . |
| Couleur: cyan; largeur :1 | |

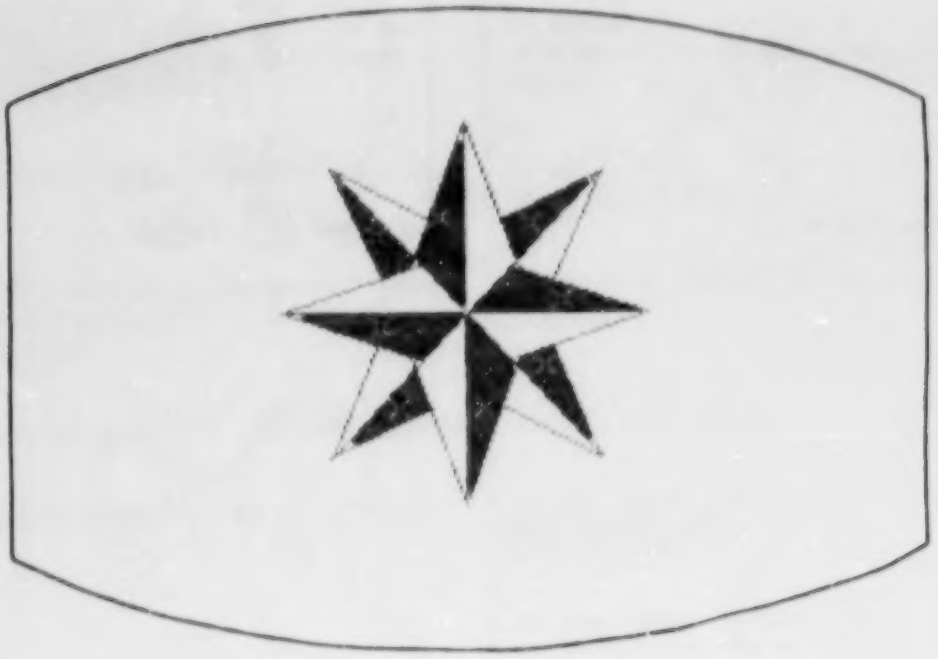
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Tracé d'une croix | Curseur 160 040 CY LI 160 160 espacement . |
| Couleur: cyan ; largeur :1 | Curseur 090 100 LI 230 100 espacement . |
| Vérification | RA . |
| Sauvegarde | Presser F4 et Oui . |

### 3.5.6 Création de l'affichage COMPAS

Au menu principal, choisir [A] . Comme SÉLECTION, taper COMPAS

[↵]

Suggestion d'affichage :

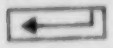


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Utilisation de l'affichage ETOILE | OB ◄═► Sélection ETOILE ◄┘ |
| Rappel de l'affichage OBLIQUES | JU ◄═► Sélectionner OBLIQUES ◄┘ |
| Tracé des obliques en se guidant sur l'affichage OBLIQUES par juxtaposition . | Se guider sur les lignes obliques déjà tracées pour positionner le curseur , et calquer les lignes. |
| Couleurs :cyan ; largeur: 1 | Commande LI<br>HT CY L1 LI etc... |
| Coloriage des zones de la figure avec la commande PE pour peindre. | Curseur 155 068 HB MA PE |
| Hachurage saturé; couleur: magenta | Curseur 165 128 PE |
| Suppression des lignes inutiles | HT 138 101 NO L1 LI 142 113 espacement etc... |
| | On peut aussi utiliser ML et le curseur à volonté ou PT pour les points indésirables. Comme le fond est noir, il faut utiliser la couleur noire pour effacer. |
| Couleur: magenta | Curseur 125 108 HB MA PE |
| | Curseur 195 194 HB MA PE |

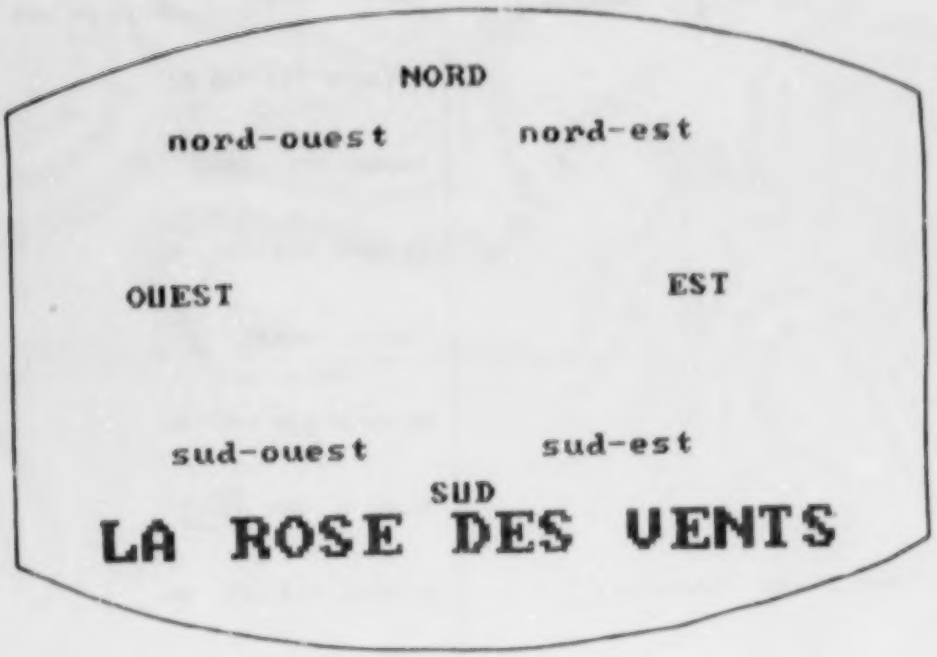
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Couleur: blanc | Curseur 127 079 HS BL PE |
| | Curseur 179 074 HS BL PE |
| | Curseur 132 129 HS BL PE |
| | Curseur 195 122 HS BL PE |
| Vérification | RA . |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O]ui . |

### 3.5.7 Création de l'affichage ROSE

Au menu principal, choisir [A] . Comme SÉLECTION, taper ROSE



Voici l'affichage proposé:



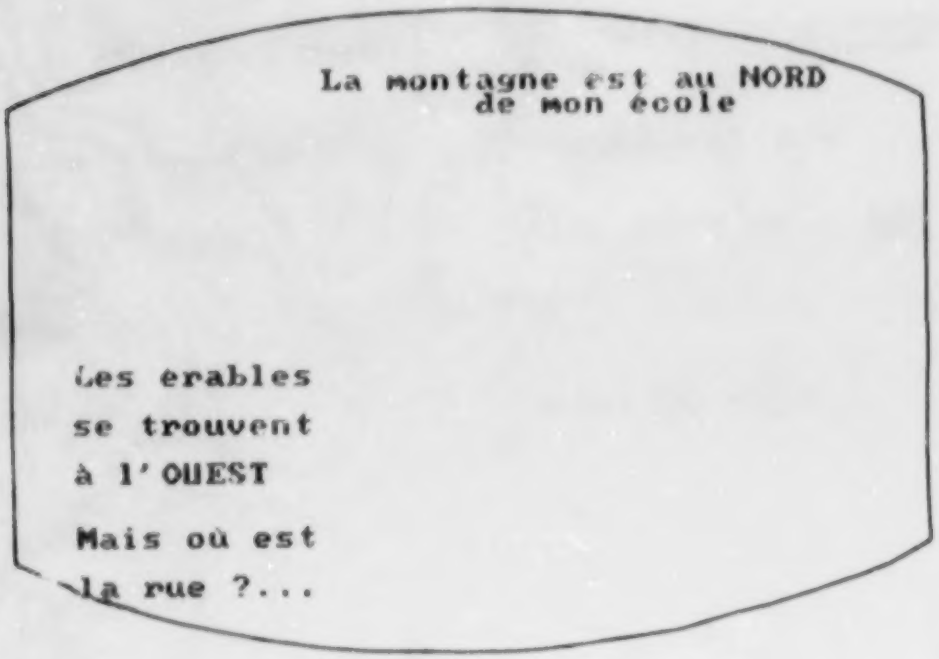
| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte | Curseur 029 171 D2 MA TC |
| Couleur: magenta; dimension: 2 | Taper: "LA ROSE DES VENTS" ESC |
| | Curseur 143 026 TC |
| | Taper : NORD ESC |
| | Curseur 150 163 TC |
| | Taper: SUD ESC |
| | Curseur 042 096 TC |
| | Taper: OUEST ESC |
| | Curseur 238 096 TC |
| | Taper : EST ESC |
| Couleur: blanc; dimension: 1 | Curseur 076 045 TC |
| | Taper: NORD-OEUST ESC |
| | Curseur 186 045 TC |
| | Taper: NORD- EST ESC |
| | Curseur 057 148 TC |
| | Taper: SUD - OUEST ESC |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| | Curseur 191 148 TC |
| | Taper: SUD-EST [ESC] |
| Vérification | RA |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O]ui |

### 3.5.8 Création de l'affichage RAPPEL

Au menu principal, choisir [A] . Comme SÉLECTION, taper RAPPEL [←┘] .

Suggestion d'affichage:

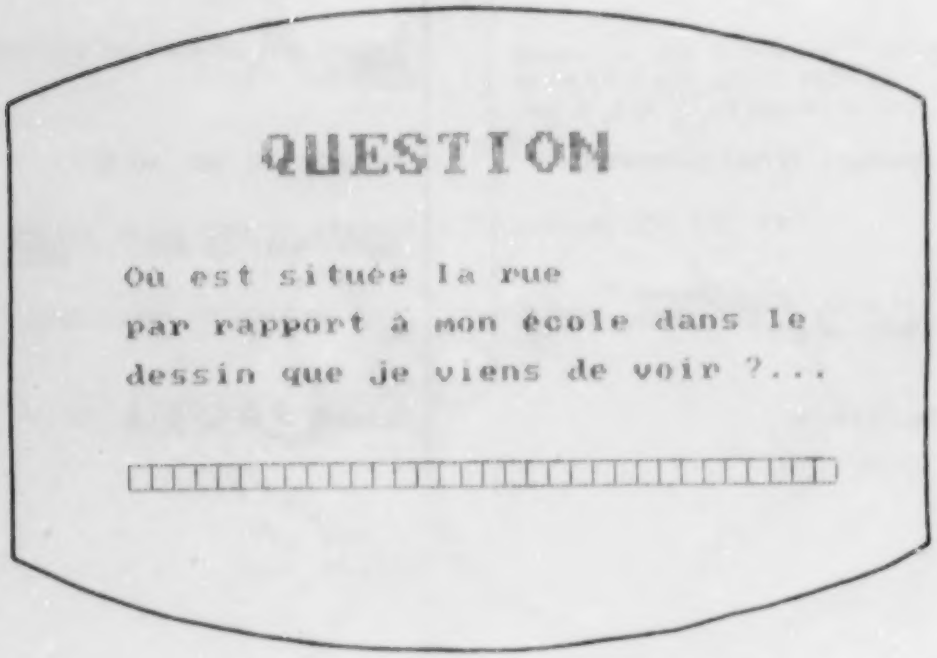


| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du rappel | Curseur 100 010 BR D1 TC |
| Couleur: brun; dimension: 1 | Taper: "LA MONTAGNE EST ... ESC |
| | Curseur 009 107 TC |
| | Taper: LES ERABLES SE TROUVENT ESC |
| Couleur: rouge; dimension: 1 | Curseur 010 160 RO TC |
| | Tapes: MAIS OU EST ... ESC |
| Vérification | BA |
| Sauvegarde | Presser F4 et Oui |

### 3.5.9 Création l'affichage QUEST5

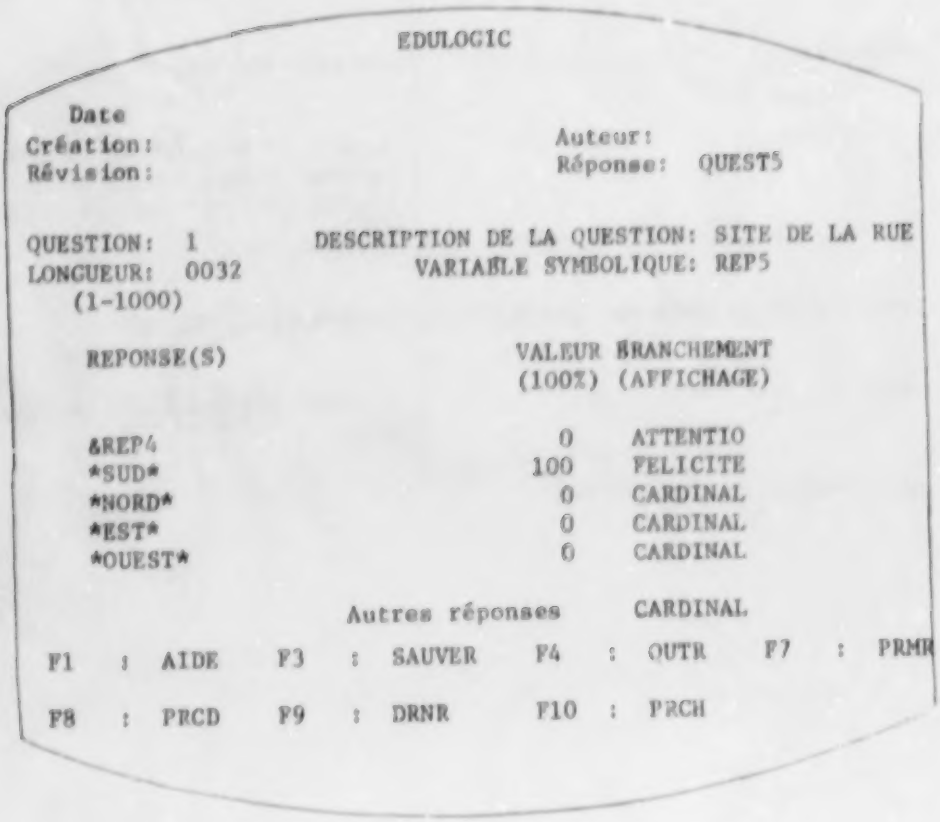
Choisir [A] au menu principal. Pour SÉLECTION, taper QUEST5 [←┘]

Voici l'affichage suggéré:



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Inscription du texte | Curseur 080 002 CY D2 TC |
| Curseur: cyan; dimension:2 | Taper: QUESTION [ESC] |
| Dimension :1 | Curseur 030 045 CY D1 TC |
| | Taper: OÙ EST SITUÉE LA RUE PAR RAPPORT À MON ECOLE DANS LE DESSIN QUE JE VIENS DE VOIR?... [ESC] |
| Création de la zone de réponse | Curseur 030 110 RS |
| Couleur: cyan; dimension:1 | Presser [espacement] 30 fois [ESC] |
| Observation de l'affichage | |

Inscription des réponses attendues et des paramètres comme suit:

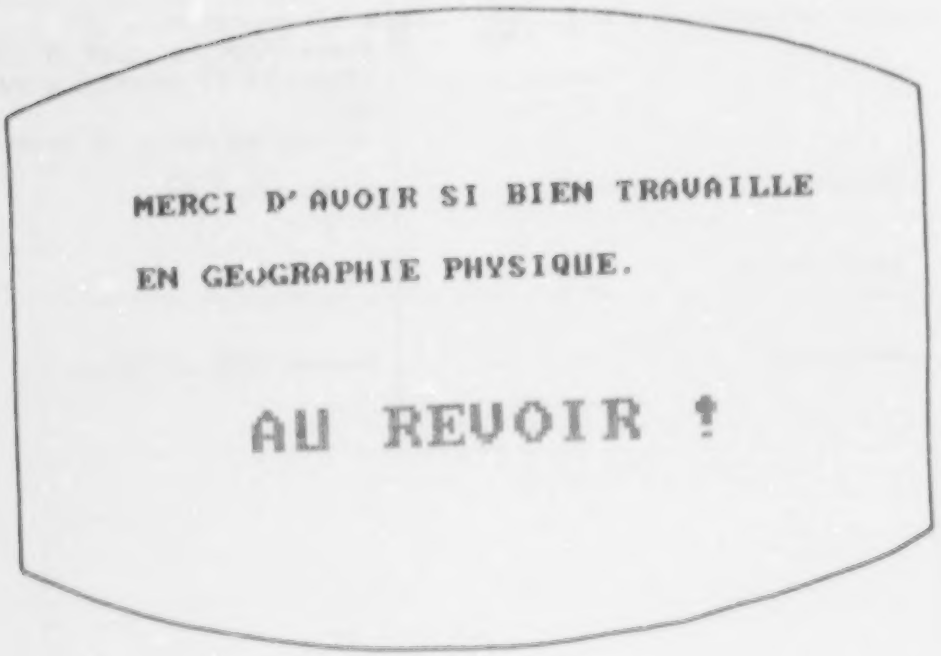



Presser F3

Sauvegarder l'affichage : Presser F4 et O ui

3.5.10 Création de l'affichage CLÔTURE

Nous pouvons préparer un affichage comme message final .



| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Écriture du message final | |
| Couleur: MA ; Dimension: 1 | Curseur 040 030 MA D1 TC |
| | Taper: MERCI D'AVOIR SI BIEN TRAVAILLE EN GEOGRAPHIE PHYSIQUE [ESC] . Curseur au choix. Tc Taper: |
| Couleur: CY; Dimension: 2 | AU REVOIR. [ESC] |
| Vérification | RA. |
| Sauvegarde | Presser [F4] et [O] ui. |

## 3.6 Création d'un dictionnaire

En vue de faciliter la compréhension de certains mots ou d'effectuer des rappels aux utilisateurs du didacticiel, nous allons donner quelques exemples de manoeuvres pour commencer à constuire un mini-dictionnaire.

Au menu principal, choisir [D] . L'affichage suivant apparaît:

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Choix d'une couleur pour le texte, suggestion: magenta. | Surveillez le curseur clignotant et presser [SHIFT] [F5] à plusieurs reprises pour obtenir la couleur voulue. |
| Écriture du 1er mot (L'expression à définir peut comprendre jusqu'à 20 caractères) | Taper: ÉQUATEUR<br>Presser [◄ ═ ►]. |
| Écriture de la description (définition, on peut disposer de 3 lignes de 76 caractères chacune). | Taper: LIGNE COURBE UTILE POUR SÉPARER LA TERRE EN 2 ZONES OU 2 MOITIÉS: LE NORD ET LE SUD. |
| Sauvegarde du mot | Presser [F3] |
| | Les touches [F7] [F8] [F9] [F10] servent à consulter les mots déjà crées lorsque le dictionnaire comporte plusieurs mots déjà définis. |
| Passage au mot suivant: il faut effacer le contenu des champs MOT:<br>DÉFINITION:<br>pour utiliser à nouveau ces champs | Lorsque le curseur est dans le champ à vider, il faut presser [CTRL] [E] puis taper les mots requis.<br>Les touches [◄ ↕ ►] et [SHIFT] [◄ ↕ ►] permettent de changer de champs. |
| Écriture du 2ième mot:<br>Passage au champ ouvert de la définition. | Taper: GREENWICH<br>Presser [◄ ═ ►]<br>Taper: VILLE... |
| Correction de fautes de frappe | Utiliser les touches d'édition habituelles: [EFF] [←] [INS] [espacement] et les curseurs. |

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Validation | Presser F10 |
| Ajouter d'autres mots ou expressions si bon vous semble | Comme ci-dessus |
| Vérification des mots du dictionnaire | Lire les rappels de fonctions au bas de l'écran et utiliser: F7 , F8 , F9 , ou F10 |
| Sauvegarde sur disquette | Presser F3 |
| Retour au menu principal | Presser F4 |

## 4. COMPILATION DU DIDACTICIEL CRÉÉ

EDULOGIC compilera toutes les données et vérifiera les liens entre les parties du didacticiel. Au menu principal, choisir [C] (pour COMPILATION) . Comme SÉLECTION, choisir TERRE [↵].
(la lecture va se faire avec l'unité de disque (ici B) choisie au départ pour contenir TERRE .)

Observez dans l'affichage obtenu les divers champs fermés (intouchables) et ouverts ( à organiser).

Lorsque la compilation sera terminée tel que décrit à la page suivante, vous obtenez l'affichage suivant si tout est correct.

C O M P I L A T I O N

Unité pour les sources de cours: B Thème: TERRE

Unité pour les cours compilés : B
Unité pour les imprimés : B Nom du rapport: PILTERRE

STATISTIQUES

| | | |
|---|---|---|
| THÈME | : | TERRE |
| NOMBRE D'AFFICHAGES | : | 44 |
| NOMBRE DE SOUS-THÈMES | : | 5 |
| NOMBRE D'ERREURS DE COMPILATION | : | 0 |

RETOUR POUR CONTINUER [F1]: AIDE [F4]: QUITTER

Compilation terminée.

| TÂCHES | MANOEUVRES |
|---|---|
| Lecture de la page d'aide spécifique | Presser [F1] 2 fois de suite . Pour changer de page-écran presser [CTRL 3] ou [CTRL 9] |
| Précisions pour les champs ouverts | Gardons le choix de l'unité prévue initialement (ici B) |
| Choix du nom du rapport de compilation | À NOM du rapport taper: PILTERRE [←┘] |
| | N.B.(Si on désire immédiatement un rapport écrit au lieu d'un affichage, il faut mettre en marche l'imprimante et taper comme Nom du rapport: LPT1) |
| | Presser [←┘] |
| Observation des messages et de la statistique de la compilation jusqu'au message final; FIC COMPILATION TERMINEE . | Attendre patiemment environ 4 minutes. |
| | Suivant les messages reçus, il est possible de corriger, s'il y a lieu, les erreurs d'organisation du didacticiel. Au menu principal, choisir l'item à reviser et effectuer les corrections. |
| | Si la démarche a été suivie telle que décrite jusqu'à maintenant, il n'y aura pas d'erreur d'organisation signalée par l'ordinateur. |
| Protection contre une fausse manoeuvre | Apposer un collant de protection sur la disquette fichier |
| | Revenir au menu principal. |

## 5. CRÉATION DE LA DISQUETTE MAÎTRESSE PAR L'OPTION COURS COMPILÉ

Cas de 2 lecteurs de disquettes

La disquette-maîtresse servira dans l'étape 6 à générer les disquettes-élèves.

Presser [F1] . Comme Unité des cours taper [A] et [↵] .
Nous utiliserons les options du MODE GESTION. Au menu principal, choisir l'option [U] (pour utilitaires). Choisir dans les utilitaires l'option [C] (pour cours compilé).

Nous allons copier de A vers B . Retirez la disquette ÉDULOGIC de l'unité A.

(Pour 1 lecteur de disque lire la remarque page 269)

Retirez la disquette-fichier de l'unité B et insérez-la dans le lecteur A.
Prenez une disquette vierge(préalablement formatée avec la commande FORMAT/S ) et identifiée "disquette-maîtresse". Insérez cette disquette vierge dans l'unité B.

Aux questions:

DÉSIREZ-VOUS INCLURE LE MODULE ÉLÈVE (O/N) LE DICTIONNAIRE ? (O/N) .

Répondre en tapant [O]ui à deux reprises (en cas d'erreur, corriger à l'aide des touches [←] [→] et [SHIFT] [←] [→].)

Pressez [↵]

---

N.B. Nous omettons, pour abréger, les possibilités de changements du type (COPIER, DETRUIRE, RENOMMER). A partir du menu des utilitaires, il est possible d'effectuer des changements aux thèmes, aux Sous-thèmes et aux Affichages suivant le choix T, S ou A demandé au clavier.

Cas d'un seul lecteur de disquettes

Si l'on opère avec 1 seul lecteur de disquettes, il faut échanger les diquettes tel que mentionné par les directives à l'écran.

Le répertoire ENSEMBLE DES THÈMES COMPILÉS s'affiche à l'écran.

A la ligne TERRE, pour chacune des trois colonnes à droite, taper successivement C B TERRE . Pressez ↵ .

Attendez environ 20 secondes pour que le transfert du didacticiel choisi (ici TERRE) se fasse vers l'unité B .

Obéissez ensuite à la directive au bas de l'écran en insérant la disquette EDUÉLÈVE dans l'unité A à la place de la disquette-fichier. Pressez une clef tel que demandé. Attendez environ 50 secondes et après le déclic final, pressez F4 à deux reprises pour revenir au menu principal.

Apposez un collant de protection sur la disquette-maîtresse.

La disquette-maîtresse est maintenant prête à servir de matrice pour générer les disquettes-élèves.

## 6. CRÉATION DES DISQUETTES-ÉLÈVES

Retirer de l'unité A la disquette EDUÉLÈVE. En remplacement, insérer une disquette formatée identifiée "disquette-élève".

La disquette-maîtresse doit être dans le lecteur B.

Au menu principal, choisir l'option [U] (tilitaires) et dans le menu des utilitaires taper l'option [D] (duplication).

Observer l'affichage et inscrire les choix comme suit:

Unité de disquette en entrée : B (disquette-maîtresse)
Unité de disquette en sortie : A (disquette-élève)

Pressez [←┘]

Au bas de l'écran surveillez les noms des fichiers qui sont transférés de la disquette-maîtresse vers la disquette-élève.

La 1ère disquette-élève est maintenant créée. Pour en créer d'autres, il faut répéter l'opération 5.1. autant de fois que nécessaire.

Pressez [F4] pour revenir au menu principal.

## 7. ESSAI DU DIDACTICIEL EN MODE-ÉLÈVE

Le moment est venu de vérifier le déroulement du mini-didacticiel créé. Il s'agit de jouer le rôle de l'utilisateur du didacticiel ou plus simplement de l'élève.

Nul besoin de dire que l'étape de mise à l'essai est évidemment plus significative dans le cas d'un didacticiel véritable et plus élaboré que l'exercice réalisé dans les pages précédentes.

### 7.1 Démarrage du didacticiel

Insérez la disquette-élève dans l'unité de disquette A.
Pressez simultanément les touches [CTRL] [ALT] [EFF] .

Après quelques secondes, la page frontispice apparaît .
Entrez un nom fictif d'élève. Pressez [◄ ═ ►]. Inscrivez un nom ou un numéro de groupe fictif. Pressez [◄┘].

Au menu suivant, à l'aide de [◄ ═ ►] sélectionner le didacticiel créé TERRE . Pressez [◄┘] .

Le déroulement des affichages commence: pressez [◄┘] pour passer d'un affichage à l'autre.

## 7.2 Options disponibles

[F1] pour demander des directives d'aide.

[F2] pour revenir en arrière (valide si l'option a été choisie au départ).

[F3] pour choisir les outils: le dictionnaire, la calculette, le bloc-notes. Dans le bloc-notes, l'usager dispose de 50 lignes de 76 caractères.

[F4] pour s'arrêter. Deux choix sont alors offerts, soit celui de terminer (ARRÊT) en pressant [A] et [↵] soit celui de suspendre le déroulement (SUSPENSION), de faire une pause, en pressant [S] et [↵].

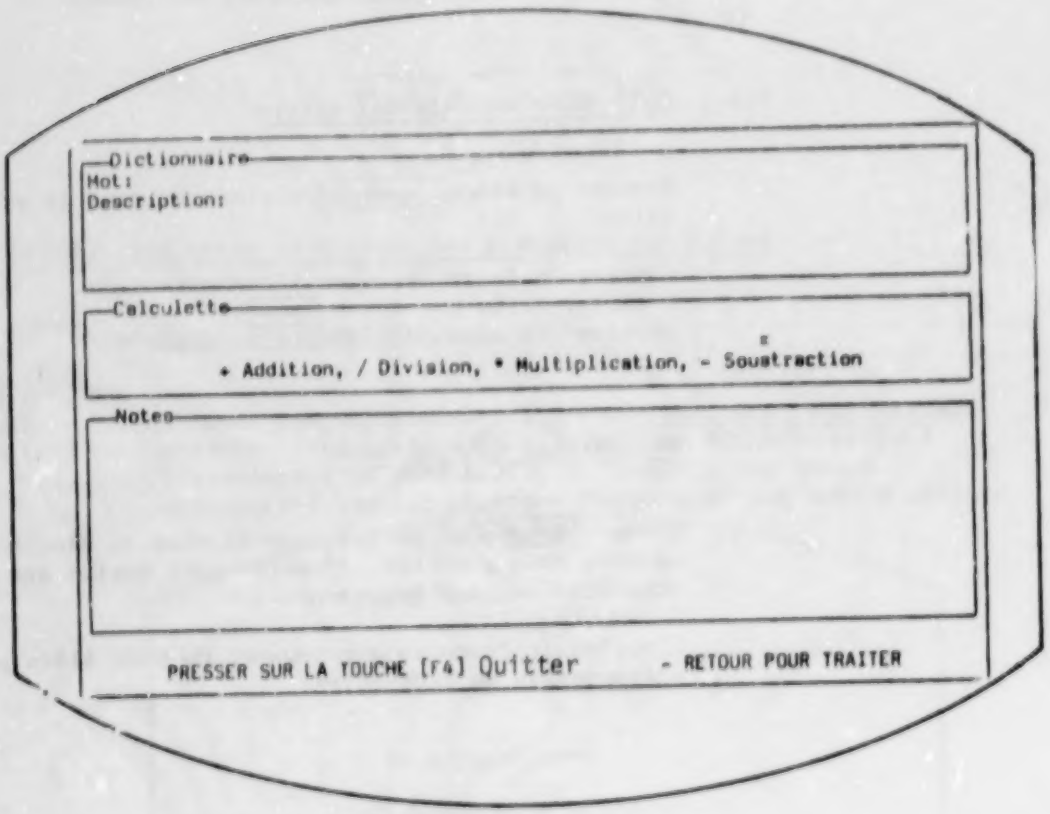
Après une suspension, si l'ordinateur n'est pas mis hors tension, l'utilisateur pourra reprendre en sélectionnant à nouveau TERRE et il retrouvera la page-écran elle-même où il était rendu.

### 7.2.1 Essai de l'écran d'aide

En observant le déroulement des affichages en mode élève, il serait approprié d'utiliser l'écran d'aide.

Presser [F3] .

L'affichage suivant apparaît:



### 7.2.2 Consultation du dictionnaire

À mot, taper ÉQUATEUR [↵]. Observer la description qui s'affiche .

Presser [CTRL] [E] pour effacer les champs du mot.
Demander un autre mot non dans le dictionnaire,
Exemple: bijou.

Quel est le message obtenu ?

### 7.2.3 Opérations avec la calculette

Presser la touche [◄ ‖ ►] pour entrer dans la zone de calcul.

Essayer de faire calculer l'ordinateur.
Exemple: Taper 5 * 492.6 [↵].
Observer la réponse à droite du signe =

### 7.2.4 Utilisation du bloc-notes

Presser [◄ ‖ ►] pour entrer dans la zone du bloc-notes
Dans la zone réservée, l'usager peut écrire ses commentaires, ses questions.

L'option [F10] du menu principal du mode élève permet l'impression de bloc-notes.

## 8. DERNIÈRE MISE AU POINT DU DIDACTICIEL

L'essai en mode élève, plus spécialement avec de véritables nouveaux utilisateurs, permet de découvrir les points forts et les points faibles du didacticiel créé.

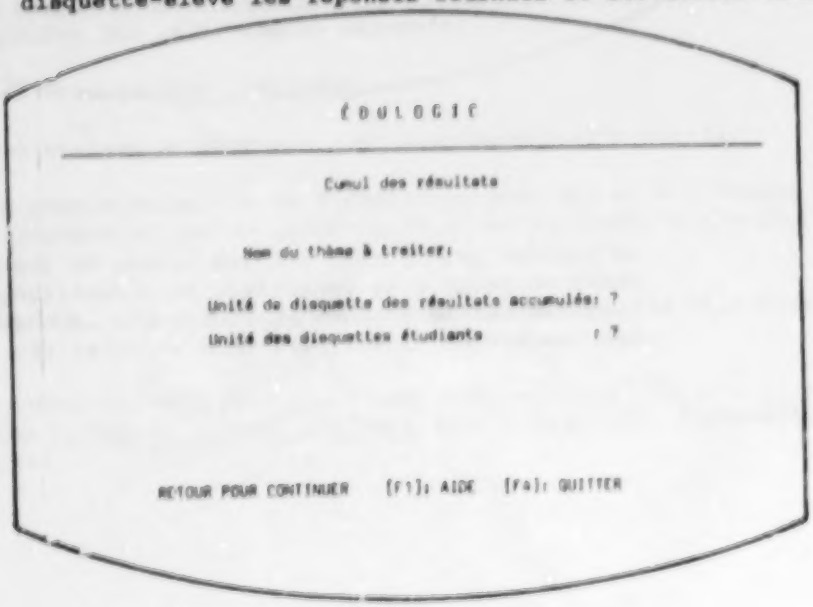
Grâce aux divers menus, il est alors loisible de retrouver rapidement les parties à modifier.

## EXPÉRIMENTATION PERSONNELLE

### A. Évalution et gestion des résultats des élèves

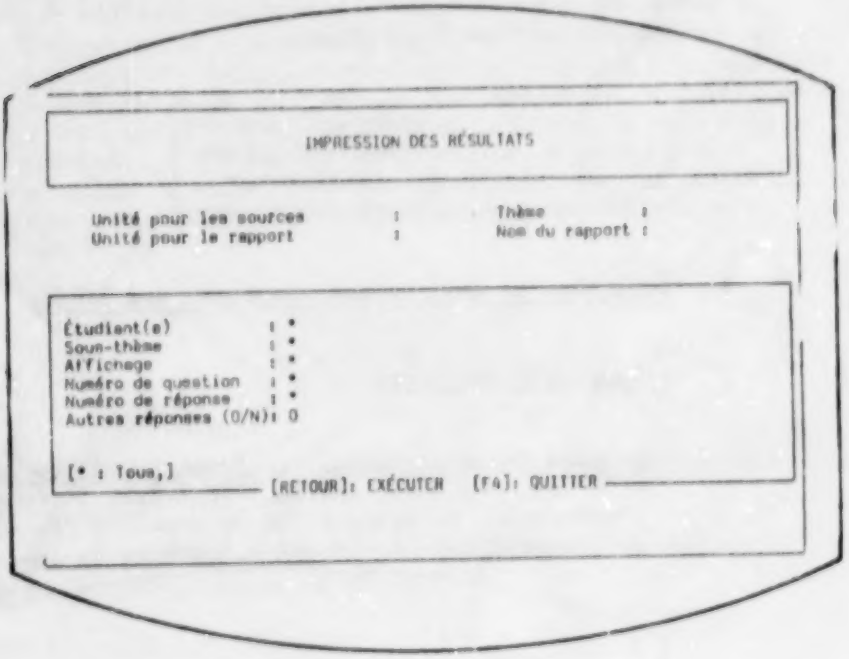
#### o Cumul des résultats

Au menu des utilitaires, l'option Cumul des résultats est offerte. Par cette option le système EDULOGIC offre à l'enseignant la possibilité de cueillir sur chaque disquette-élève les réponses fournies et les scores obtenus



o Impression des résultats

L'option Impression des résultats est aussi disponible. L'enseignant a le choix de demander, soit un affichage, soit un rapport écrit (LPT1), pour 1 (... nom), plusieurs (... nom , par nom) ou bien tous les étudiants (*), rapport concernant les points suivants:




Le rapport peut porter sur les scores et les réponses touchant un point très spécifique du didacticiel ou bien sur tous les scores obtenus et toutes les réponses fournies par les usagers du didacticiel dans sa totalité.

B. Options additionnelles disponibles sur ÉDULOGIC

À partir du menu principal, l'option Affichage ouvre la porte à des fantaisies en animation et en perspective.

Le traitement des formes offre la possibilité d'animer des objets à l'écran par la technique du déplacement spatial d'affichages successifs.

Créer des effets tridimensionnels est possible aussi en accolant à une forme particulière une reproduction agrandie ou rétrécie de la même forme. La largeur ou la dimension du trait et de la lettre, de même que le jeu des couleurs, contribuent à introduire une certaine impression de profondeur de champ. La juxtaposition avec déplacement spatial de 2 formes identiques produit des effets de perspective.

## CONCLUSION

Vous venez de réaliser un exercice d'initiation au système-auteur ÉDULOGIC.

Dans le cas d'un didacticiel plus élaboré, il est possible d'apporter les raffinements suivants:

- les branchements combinés;
- une analyse de réponses avec branchements très variés;
- la personnalisation du didacticiel pour donner à l'usager l'impression que le didacticiel n'est en fonction que pour lui;
- des fantaisies graphiques très poussées dans les affichages.

Ces ajouts doivent être planifiés dans le design du didacticiel, et les fiches de travail EDULOGIC facilitent cette élaboration du design.

## ESSAI PERSONNEL

Maintenant que vous avez expérimenté le système EDULOGIC, libre à vous de tenter quelques essais personnels de certaines commandes ou de certaines options des menus.

Les fiches de travail, que vous fournira l'animateur, vous permettront de planifier des essais à votre guise.

• • •

## MESSAGES D'ERREUR (1)
(EDULOGIC)

### 01 ERREUR EN ÉCRITURE

Une erreur s'est produite lors de l'écriture d'un fichier.

### 02 NOM DE FICHIER INVALIDE

Le nom spécifié ne correspond pas avec la convention déterminée par le système d'exploitation

Les caractères valables sont:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ123456789$&#@!%"()-_

### 03 DATE INVALIDE

La date est non valide. Une date valide doit être après 1983.

### 04 ERREUR D'ACCÈS AU RÉPERTOIRE

Une erreur s'est produite lors de l'accès au répertoire.
Le répertoire est la liste des fichiers sur la disquette.

Causes probables:

- la porte de l'unité de disquette est ouverte
- la disquette n'est pas dans l'unité de disquette

### 05 CRÉATION DE RÉPONSES IMPOSSIBLE

Une réponse existante doit être sélectionnée. La création d'un fichier réponse est seulement possible à partir de l'option AFFICHAGE. L'accès des fichiers réponses est permis seulement pour éditer les champs existants.

## MESSAGES D'ERREUR (2)
(EDULOGIC)

### 06 PAS DE MONITEUR GRAPHIQUE

Votre ordinateur ne possède pas d'interface graphique. L'option AFFICHAGE marche en mode graphique et peut seulement être actionnée par un interface graphique.

### 07 ERREUR DE LECTURE

Une erreur s'est produite lors de la lecture du fichier.

Causes probables:

- la disquette dans l'unité de disquette est endommagée
- la porte de l'unité de disquette est ouverte
- la disquette n'est pas dans l'unité de disquette

### 08 POURCENTAGE INVALIDE

Ce champ est connu pour contenir un pourcentage. Le chiffrre spécifié est plus grand que cent (100).

### 09 ERREUR DE L'OUVERTURE D'UN FICHIER EN ENTRÉE

Incapable d'ouvrir un fichier en entrée.

### 10 ERREUR DE LECTURE DE LA FILIÈRE DES ATTRIBUTS

Une erreur s'est produite lors de la lecture des codes spécifiant la couleur des champs des menus. Le code par défaut est blanc sur noir.

## MESSAGES D'ERREUR (3)
(EDULOGIC)

| | |
|---|---|
| 11 | AFFICHAGE EXISTANT DOIT ÊTRE CHOISI POUR JUXTAPOSITION |

La juxtaposition d'affichage requiert la sélection d'un affichage existant.

| | |
|---|---|
| 12 | UTILITAIRE: COPIER DOIT AVOIR DESTINATION |

Pour la fonction copier, la destination doit être spécifiée.

| | |
|---|---|
| 13 | UTILITAIRE: RENOMMER DOIT AVOIR DESTINATION |

Pour la fonction renommer, la destinatlion doit être spécifiée.

| | |
|---|---|
| 14 | UTILITAIRE: DÉTRUIRE NE DOIT PAS AVOIR DE DESTINATION |

Pour la fonction détruire, la destination doit être laissée en blanc.

| | |
|---|---|
| 15 | DUPLICATION: INCAPABLE DE COPIER "EDUELEVE" |

Une erreur s'est produite lors du transfert du module exécutable EDUELEVE.

| | |
|---|---|
| 16 | DISQUETTE EST REMPLIE |

La disquette est remplie à sa pleine capacité.

## MESSAGES D'ERREUR (4)
(EDULOGIC)

---

0A ERREUR LORS DE L'OUVERTURE D'UN FICHIER SORTIE

---

Incapable d'ouvrir un fichier en sortie.

---

0B ERREUR LORS DE LA FERMETURE

---

Incapable de fermer le fichier.

---

0C UN THÈME EXISTANT DOIT ÊTRE CHOISI POUR LE COMPILER

---

Un thème existant doit être sélectionné pour la COMPILATION.

---

0D LECTEUR DE DISQUETTE INVALIDE

---

Les unités sont codées par lettre A, B...
La lettre que vous avez entrée n'est pas définie par le système d'exploitation.

---

0E PAS DE FICHIER D'ATTRIBUT

---

Le fichier des attributs des couleurs pour les menus n'existe pas sur la disquette de l'unité par défaut.

---

0F ERREUR D'ÉCRITURE SUR LA FILIÈRE DES ATTRIBUTS

---

Une erreur s'est produite lors de l'écriture des codes spécifiant la couleur des champs et des menus.

## COMMANDES D'EDULOGIC (1)

**MODULE 3 (Complément)**



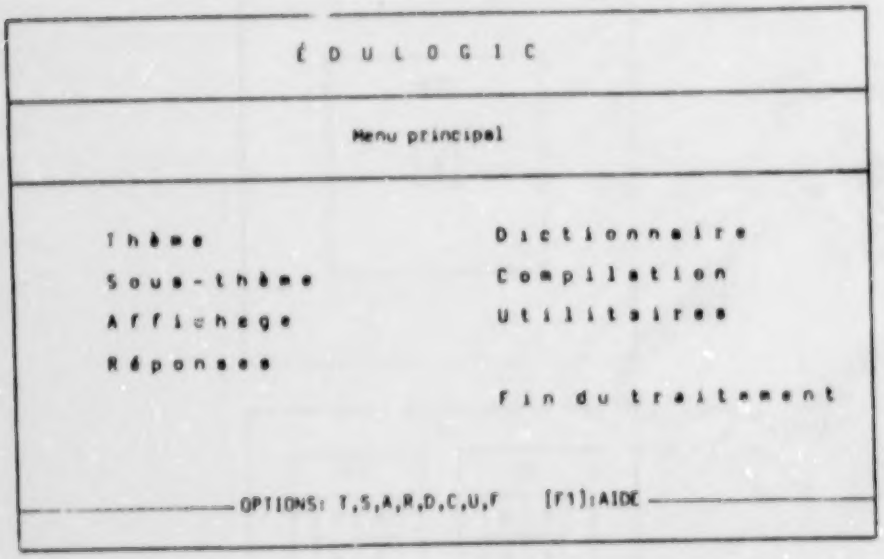
| POSITION CURSEUR DE DÉPART CHOIX | TEXTURE INTÉRIEURE HP HT HC HV HO HS HD HG NH CHOIX | COULEUR ACTIVE CHOIX | DIMENSION DES CARACTÈRES CHOIX | LARGEUR DE TRAIT CHOIX | ENTRÉE AU CLAVIER | MANOEUVRE | VALIDATION INTER-MEDIAIRE | POSITION CURSEUR CHOIX | ANNULATION | VALIDATION FINALE | RÔLE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X au début de la chaîne | | X | X | | TC | texte par chaines (X) espaces blancs | | | ← | ESC ESC | Inscire du texte. Effacer du texte |
| X | | X | X | | TC RS | | | | ← | ESC | Réserver des esp. pour répondre. |
| X | | X | | X | CO | mouvement du curseur | espacement | | ← | espacement 2 fois | Tracer une ligne courbe |
| X | | X | | X | ML | mouvement du curseur | espacement | | ← | espacement | Tracer une ligne libre. |
| X | | X | | X | LI | mouvement du curseur | | finale | ← | espacement | Tracer une droite. |
| X | si désiré | X | | X | PO | mouvement du curseur par côté | espacement | fin au point de départ | ← | espacement 2 fois | Tracer un polygone côté par côté |
| un sommet | si désiré | X | | X | RC | sommet en diagonale | | | ← | espacement | Tracer un rectangle à partir de 2 sommets en diagonale. |
| le centre | si désiré | X | | X | CE | | | extrémité du rayon | ← | espacement | Tracer un cercle à partir du centre et du rayon. |
| X | | X | | | PT | | | | ← | espacement | Placer un point. |
| dedans la forme | à choisir | X | | | FE | | | | | | Peindre l'intérieur d'une forme ou la saturer d'une texture. Colorer le fond |
| | | X (16) choix initial | | | FO | | | | | | |

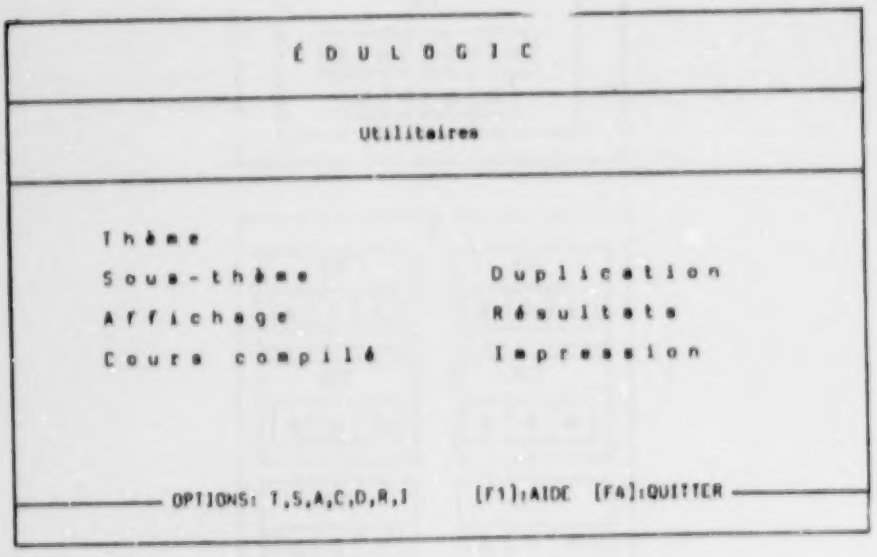
Ce tableau a été préparé par Claude Labrecque

| POSITION CURSEUR DE DÉPART (CHOIX) | TEXTURE INTÉRIEURE (HP HT HC HV HQ HS HD HG HH (CHOIX)) | COULEUR ACTIVE (CHOIX) | DIMENSION DES CARACTÈRES (CHOIX) | LARGEUR DE TRAIT (CHOIX) | ENTRÉE AU CLAVIER | MANOEUVRE | VALIDATION INTERMÉDIAIRE | POSITION CURSEUR (CHOIX) | ANNULATION | VALIDATION FINALE | RÔLE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| sur la forme | | | | | DE | déplacer le curseur à volonté | ← si elle ne clignote pas | presser espacement | ← | taper RA | déplacer une forme par translation |
| sur la forme | | | | | EF | | espacement | | ← | taper RA | effacer une forme. |
| sur la forme | | | | | RE | presser − à volonté | ← si elle ne clignote pas. | presser espacement | | taper RA | réduire la surface d'une forme. |
| sur la forme | | | | | RE | presser + à volonté | ← si elle ne clignote pas. | presser espacement | | taper RA | agrandir la surface d'une forme. |
| sur la forme | | | | | DU | déplacer le curseur à volonté | espacement | | | taper RA | reproduire ou copier une forme déjà créée. |
| sur des formes | | | | | LF | | espacement à chaq. forme | déplacer curs. vers l'autre forme. | ← | après la dern. forme ← | lier 2 ou plus. formes. |
| forme déjà liée | | | | | AN | espacement avancer un peu. | espacement | avancer graduellement | | après dern. mouvement ← | animer, faire bouger 1 ou plus. formes |
| forme déjà liée | | | | | DF | | ← si elle ne clignote pas. | | | espacement | délier 1 ou plus. formes |
| | | | | | RA | | | | | | affiche tel que sera vu. |
| | | | | | OB | | | | | | récupère l'affichage pour l'utiliser. |
| | | | | | JU | | | | | | ramène l'affichage comme guide. |

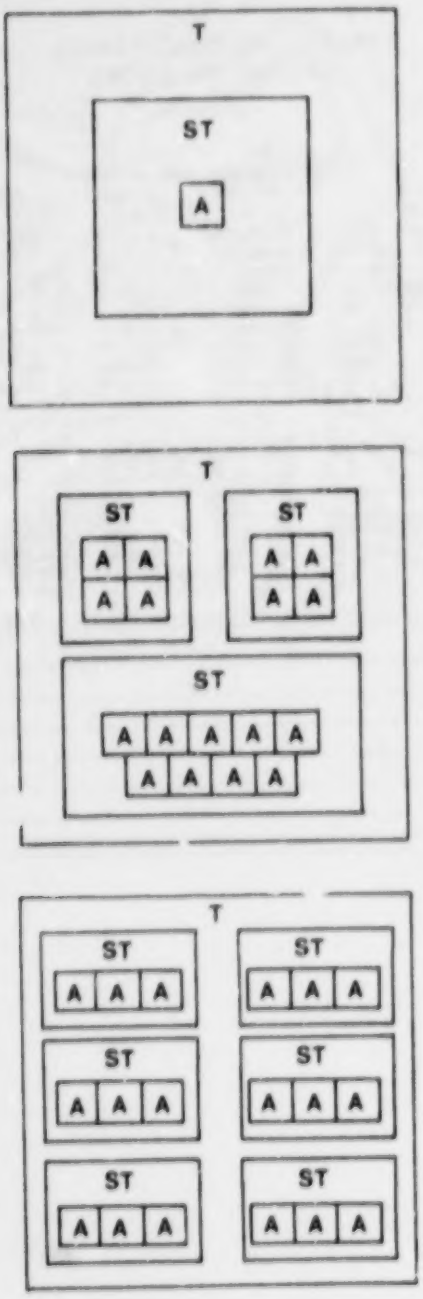
Ce tableau a été préparé par Claude Labrecque.

## MENUS DU CHEMINEMENT GENERAL



STRUCTURE D'UN DIDACTICIEL



## CRÉATION D'UN THÈME

EDULOGIC
ideatech

**CRÉATION D'UN THÈME**
**FICHE DE TRAVAIL**

Page ☐☐ de ☐☐

Auteur ☐☐☐☐☐☐☐☐

THÈME ☐☐☐☐☐☐☐☐

| Numéro de page | Sous-thème | Critère de réussite % | Valeur du sous-thème % | Branchement: Réussite | Branchement: Échec |
|---|---|---|---|---|---|
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |
| ☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ | ☐☐☐☐☐☐☐ |

Commentaire:

## CRÉATION D'UN SOUS-THÈME

ideatech

**CRÉATION D'UN SOUS-THÈME**
**FICHE DE TRAVAIL**

Page [ ] de [ ]
Auteur [ ] [ ]
SOUS-THÈME [ ] [ ]

| Numéro de page | Affichage | Action A/S | Durée limite (0.1 sec) | Critère de réussite % | Valeur affichage % | Conditions 1-9 | Branchement Réussite | Branchement Échec |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |
| [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] | [ ] |

Commentaire

## CRÉATION D'UN REGISTRE DE REPONSES ATTENDUES

ÉDULOGIC
ideatech

**CRÉATION D'UN REGISTRE DE RÉPONSES ATTENDUES FICHE DE TRAVAIL**

Page ☐☐ de ☐☐

Auteur: ☐☐☐☐☐☐☐☐

AFFICHAGE ☐☐☐☐☐☐☐☐

Champ réponse numéro ☐ (1 à 5)

Description de la question:

Variable symbolique: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Réponse attendue | Valeur % | Branchement (affichage)

Autres réponses: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Commentaire:

## CRÉATION D'UN AFFICHAGE

ÉDULOGIC

ideatech

**CRÉATION D'UN AFFICHAGE**
**FICHE DE TRAVAIL**

Page [ ] de [ ]

Auteur [ ]

AFFICHAGE [ ]

**COULEURS**

| | |
|---|---|
| VErt | JAune |
| CYan | BP jaune pâle |
| NOir | BRun |
| BP rouge pâle | VP vert pâle |
| ROuge | CP cyan pâle |
| MAgenta | GRis |
| | BLanc |
| MP magenta pâle | BH blanc haute intensité |

**PALETTES**

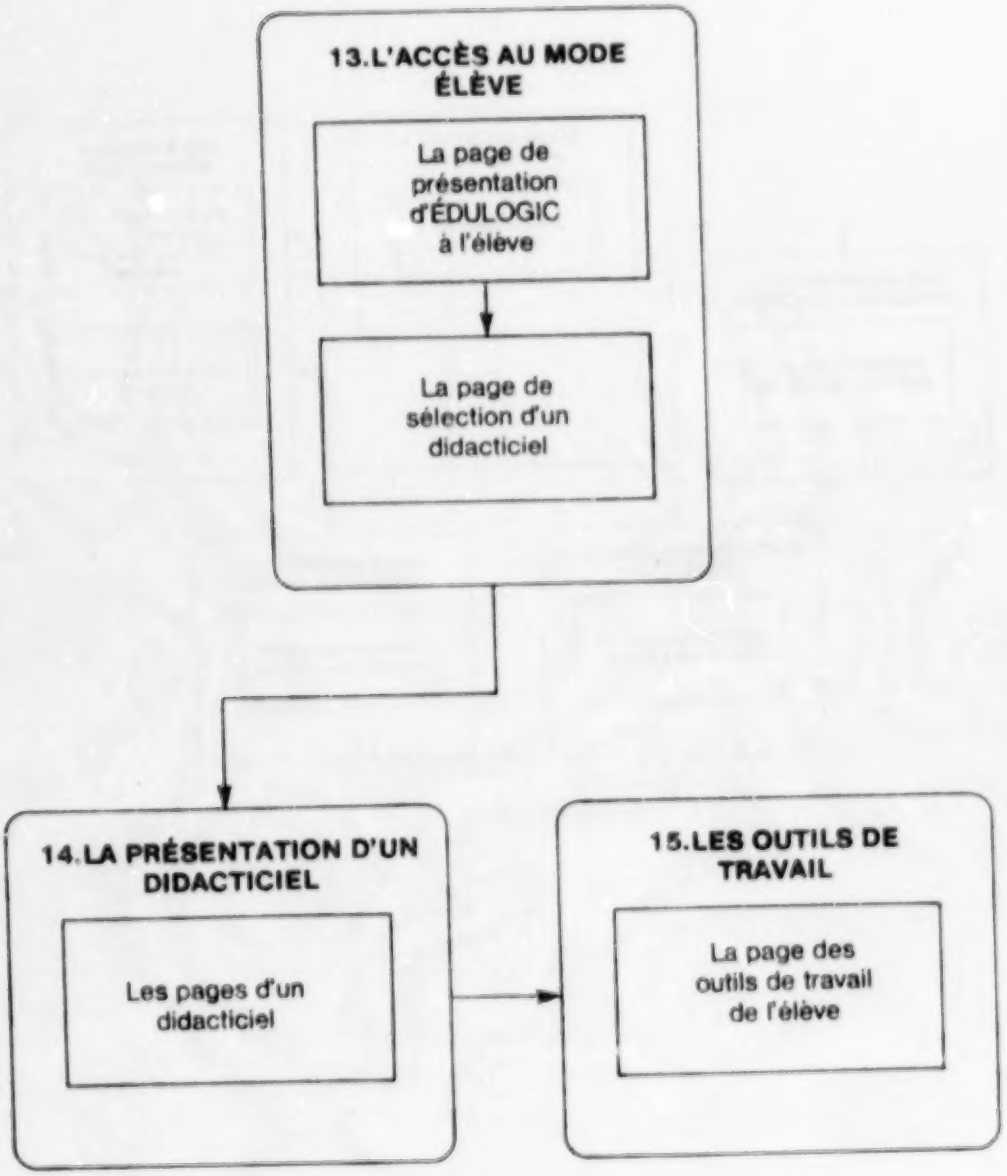
| 1 | 2 |
|---|---|
| CYan | ROuge |
| MAgenta | BRun |
| BLanc | VErt |

ou fond : [ ]

000 319 199

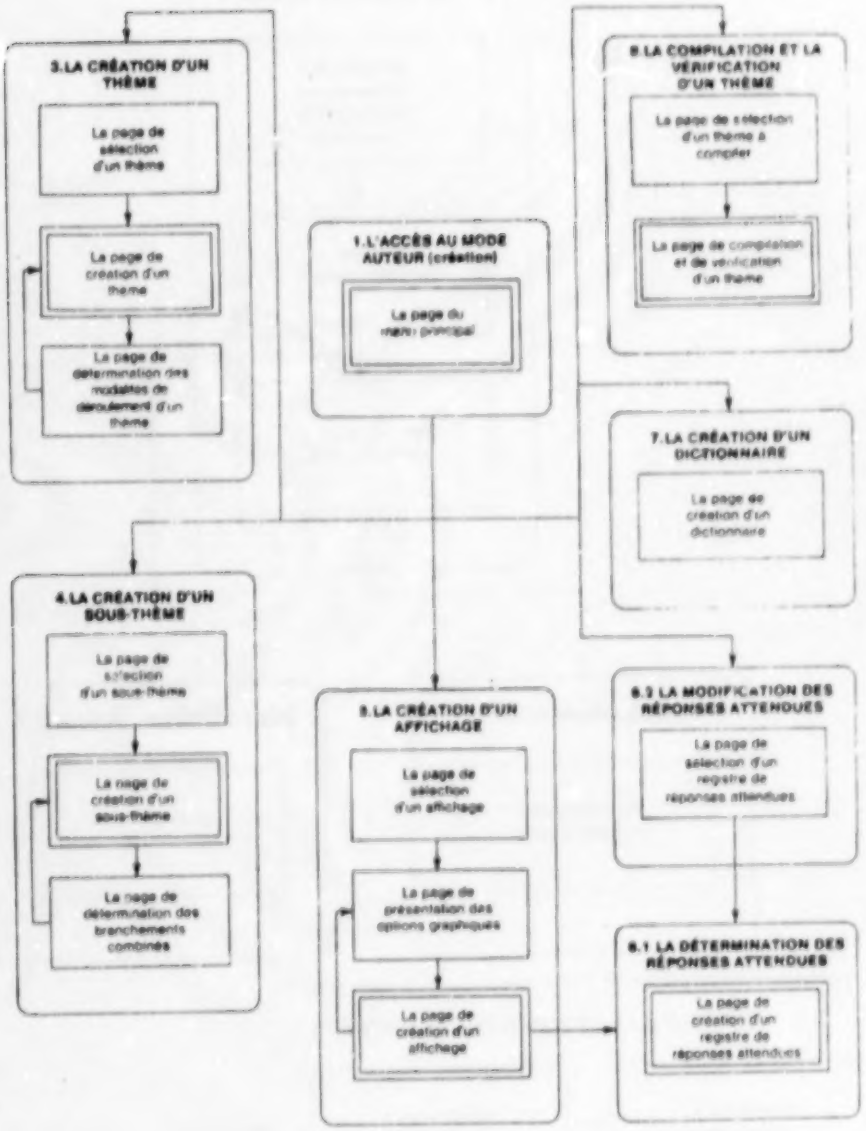
Commentaire:

STRUCTURE D'ÉDULOGIC EN MODE ÉLÈVE

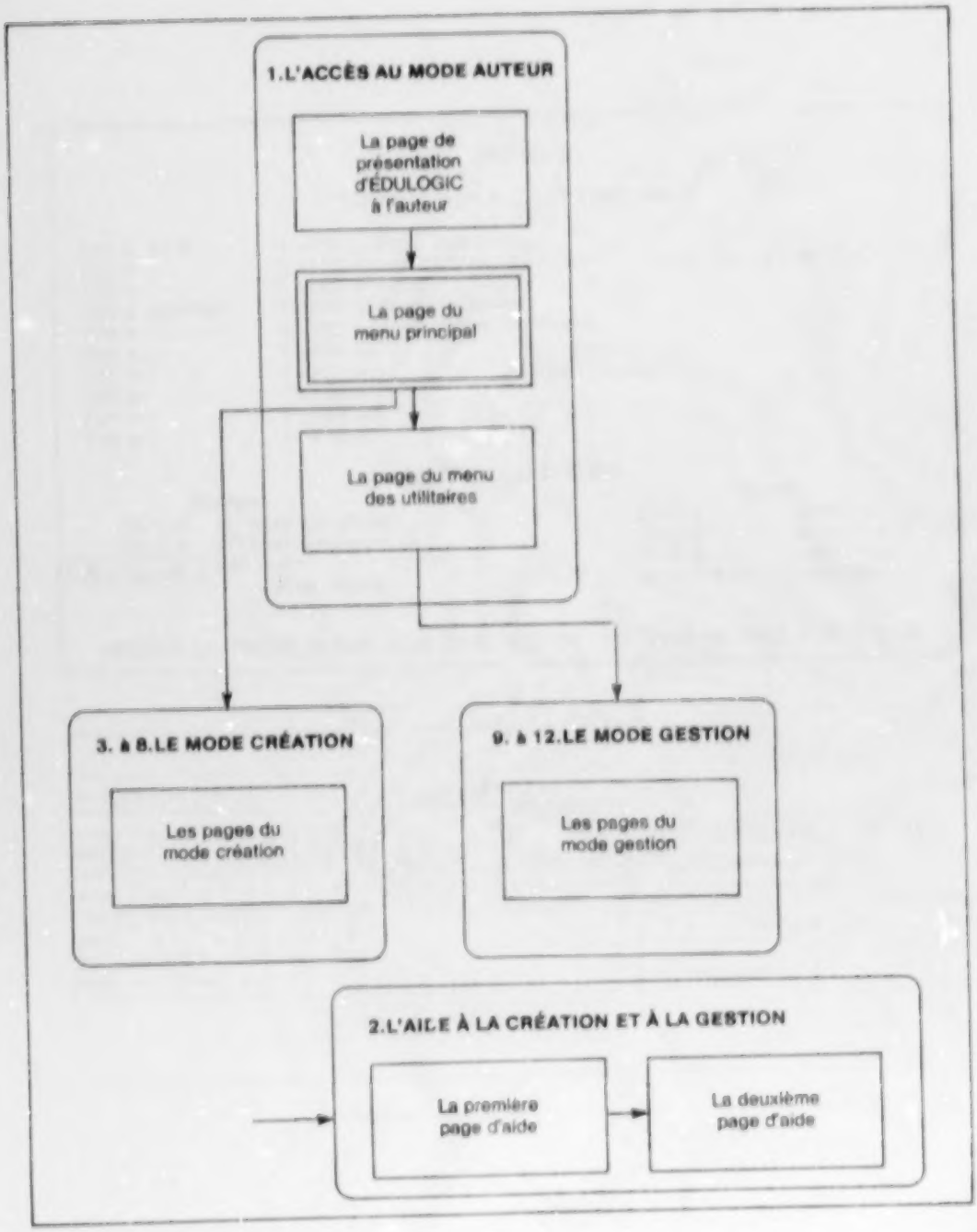


## STRUCTURE D'ÉDULOGIC EN MODE GESTION

## STRUCTURE D'ÉDULOGIC EN MODE CRÉATION



## STRUCTURE D'ÉDULOGIC EN MODE AUTEUR



## DÉFINITION DES CLÉS DE FONCTIONS ET D'ÉDITION

ÉDULOGIC

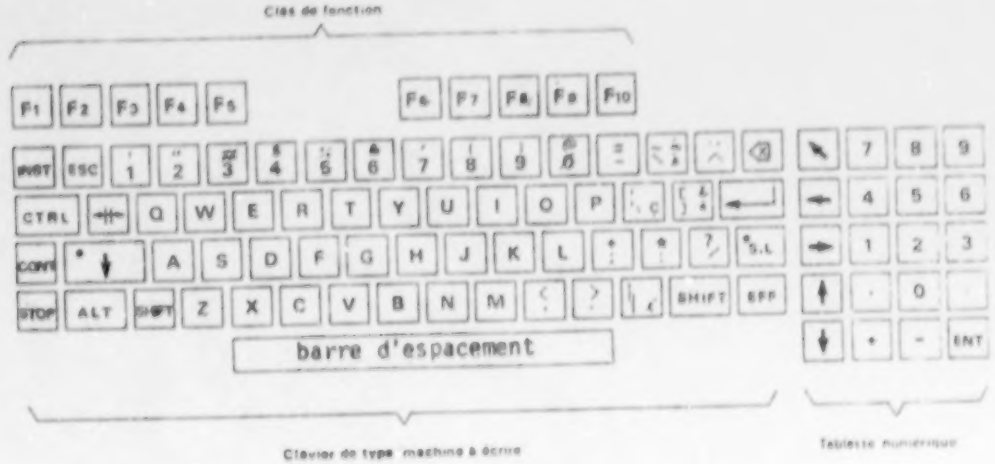
DÉFINITION DES CLEFS FONCTIONS

| | | | |
|---|---|---|---|
| F01 > aide | ↑ -F01 > fond des champs | Unité des cours: A | |
| F02 > | ↑ -F02 > caractères | | |
| F03 > | ↑ -F03 > fond | | |
| F04 > quitter | ↑ -F04 > fond du champ | | |
| F05 > | ↑ -F05 > caractères du champ | | |
| F06 > | ↑ -F06 > | | |
| F07 > | ↑ -F07 > | | |
| F08 > | ↑ -F08 > | | |
| F09 > | ↑ -F09 > | | |
| F10 > | ↑ -F10 > | | |

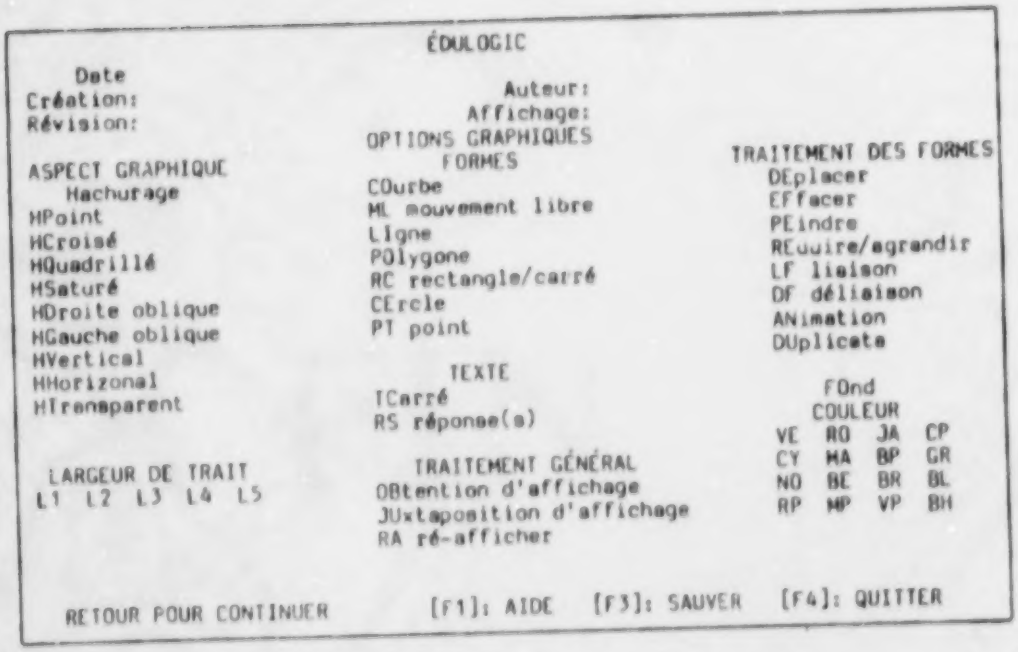
FONCTIONS D'ÉDITION

| Champs | | Lignes | |
|---|---|---|---|
| Ctrl-E | effacer un champ | Ctrl-I | insérer |
| Ctrl-F | effacer une partie | Ctrl-D | détruire |
| ← → | déplacer d'un champ | Ctrl-R | restituer |
| | | Scroll-Lock | déplacer |

PRESSER LA TOUCHE RETOUR POUR CONTINUER OU F1 POUR OBTENIR PLUS D'AIDE



## OPTIONS DE TRAITEMENT DES FORMES ET DU TEXTE



## GESTION DES COULEURS DANS UN AFFICHAGE

### CHOISIR

Pour les formes et le texte

| Palette # 1 | OU | Palette # 2 |
|---|---|---|
| CY : cyan | (exclusif) | RO : rouge |
| MA : magenta | | BR : brun |
| BL : blanc | | VE : vert |

### CHANGER

**Pour les formes: Commande PE**

**Pour le texte**

(par chaînes de caractères)

**Manoeuvre:**

- o touche [◄╫►]
- o dimension correspondante des lettres: D
- o choix de la couleur désirée

**Commande :** TC

touche [X◄]

**Vérification :** RA

### CHOISIR

Pour le fond de la page écran

**Commandes :** FO et 2 premières lettres de l'une des 16 couleurs suivantes :

NOir (par défaut)
VErt
RP rouge pâle
ROuge
MAgenta
MP magenta pâle
BRun
VP vert pâle
JAune
BE bleu
BP bleu pâle
CYan
CP cyan pâle
BLanc
BH blanc haute intensité
GRis

# REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES ET AUDIOVISUELLES

DOCUMENTATION


Adams, Michael — *Les ordinateurs, l'informatique et vous!* Orditec, 1979.

Bergerol, Claude — *Initiation à l'informatique*, Entreprise moderne d'édition, 1971.

Bernstein, Jeremy — *Les ordinateurs, réalités d'aujourd'hui et perspectives*, Dunod, 1970.

Bradbeer, James — *Aimeriez-vous comprendre l'informatique?* Inter-Editions: Editions du Renouveau pédagogique, 1983.

Evans, Christopher — *The making of the micro: a history of the micro*, Oxford University Press, 1983.

Gourlay, Carol — *Ordinateurs et mathématiques*, Etudes vivantes, 1982.

Leclerc, Yves — *L'ordinateur individuel*, l'Etincelle, 1979.

*Le musée des grandes inventions*, Atlas, 1981.

*Les ordinateurs*, Robert Laffont, 1975.

Planque, Bernard — *Machines à enseigner*, Casterman, 1967.

*The world book encyclopedia*, World Book Childcraft International, 1978.

## L'INFORMATIQUE EN MILIEU SCOLAIRE

| CASSETTE | TITRE | DURÉE |
|---|---|---|
| A | De l'abaque à la puce | 15M 30S |
| B | Les logiciels éducatifs | 16M 30S |
| C-1 | Le traitement de textes et la télématique à l'école du village | 9M 56S |
| C-2 | La télématique au service de l'évaluation ou B.I.M. | 8M 57S |
| C-3 | Une banque de données documentaires | 6M 7S |
| D-4 | LOGO, un moyen d'apprentissage | 11M 48S |
| D-5 | LOGO, une relation d'aide | 7M 15S |
| D-6 | Le traitement de textes, un outil puissant | 9M 43S |
| E-7 | Un ordinateur à cinq ans | 7M 36S |
| E-8 | Un outil sur mesure | 8M 37S |
| E-9 | Une activité d'éveil | 9M 54S |
| F-10 | Un outil de gestion pédagogique | 9M 55S |
| F-11 | La robotique et la résolution de problèmes | 11M 15S |
| F-12 | Un outil de conception au secondaire | 8M 55S |

Ces vidéos sont disponibles pour emprunt à votre direction régionale du ministère de l'Education du Québec en 19mm et en 12mm (Beta et V.H.S.). Reproduction locale pour fins éducatives autorisée.

Renseignements: Monsieur Richard Riel
Direction générale du développement pédagogique
Direction du matériel didactique
600, rue Fullum, 6e étage
Montréal, Québec
H2K 4L1
Téléphone: (514) 873-7678

## ICONOGRAPHIE

| | |
|---|---|
| British Broadcasting Corporation | Les puces savantes |
| Office national du film | Comment savoir |
| Ministère de l'Éducation du Québec - ministère de l'Éducation de l'Ontario | Octo-Puce* (1983)<br>Puceron* (1984)<br>Octogiciel* (1986) |

* Ces documents sont disponibles auprès de la Direction générale des moyens d'enseignement:

Monsieur Réal Payette
Service de la distribution
600, rue Fullum, 5e étage
Montréal, Québec
H2K 4L1
Téléphone: (514) 873-3078

PUCERON

P
U
C
E
R
O
N

1. La machine logique
2. Un serviteur rapide
3. La machine dictionnaire
4. Les communications
5. Les langages informatiques
6. L'ordinateur et la réalité
7. Le graphisme
8. L'ordinateur et le son
9. La classification

On peut se procurer ces documents à l'adresse suivante:

Service de la distribution
D.G.M.E.
600, rue Fullum, 5e étage
Tél: (514) 873-3078